

SILENT HILL 4 THE ROOM

МОЛОДОЙ ХОЛОСТЯК СНИМЕТ КВАРТИРУ, КОШМАР - ГАРАНТИРУЮ №10(89) 2004

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

На CD и DVD прохождения: "В тылу врага".
Silent Hill 4: The Room и ShellShock: Nam '67

двухслойный

DVD

8,5 руб.

Вьетнам

запах напалма
сменился запахом денег
Conflict: Vietnam
Marine Heavy Gunner: Vietnam
ShellShock: Nam '67



Ctrl+Shift+C,
наберите KASCHING,
получите 1000
симмолеонов

WARHAMMER
DAWN
OF
WAR

Wa-a-agh!
Дауны и Воры¹

EVERQUEST

REVIEW: Call of Duty: United Offensive, T-72: Балканы в огне, NHL 2005, Шерлок Холмс, Тайна Серебряной Сережки, Братья пилоты, Олимпиада

МЫ ВЕРИМ - Э

ISSN 1680-3264



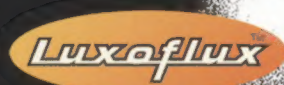
1. Редакции требуется человек, который будет придумывать надписи на обложку, прошлый только что выпрыгнул из окна.

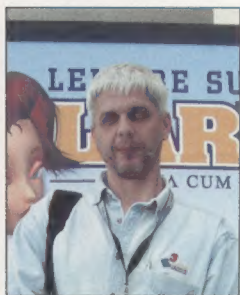
TRUE CRIME

STREETS OF LA™



ACTIVISION





Всем привет!

Во второй декаде сентября в Подмоскowie прошла конференция независимых разработчиков ISDEF '2004, собравшая свыше четырехсот участников из двадцати трех стран. Надо отметить высокий уровень мероприятия, организованного и проведенного по самому высшему разряду. Чем этот форум интересен для нас? Прежде всего, тем, что на нем собрались те, кто знает, как при наличии относительно небольших ресурсов сделать компьютерную игру, которую будет не только не стыдно показывать друзьям, но и продавать. В ближайших номерах мы начнем обозревать наиболее интересные игровые новинки категории shareware, которые вы сможете найти на нашем DVD. Также запланирован цикл статей, посвященных вопросам создания простейших игр.

Интересный пресс-релиз пришел на редакционное "мыло" от компании ИДДК, издателя танкового симулятора "Т-72: Балканы в огне" (с обзором игры можно познакомиться в этом выпуске журнала). Оказывается, игра оказалась некоторым покупателям чрезмерно агрессивной. В частности, таковой оказалась миссия под многозначительным названием "Геноцид", в которой требовалось вынести мирных жителей... Осознав промашку, ИДДК выпускает новое издание "Т-72", в котором упомянутая миссия будет отсутствовать. ИДДК готова обменять старую версию на новую всем, кому это потребуется.

Конечно, симулятор танка - это не утрированные в своей жестокости Carmageddon или Postal. Но все-таки, мне кажется, не нужно забывать, что это только игра. Тем более что никто не собирался при ее посредстве воспитывать в подрастающем поколении ненависть к сельским жителям, горожанам и прочим прохожим. И еще один момент, если решите поменять диск (о том, как это можно будет сделать, ИДДК сообщит дополнительно), подумайте о том, что расстаетесь с раритетом. Вам решать.

Пара слов из старой песни. В этом месяце появилась демка DOOM 3. Но у нее такой размер, что на CD ее ставить бессмысленно, туда больше ничего, кроме нее, не влезет. Поэтому пошла исключительно на DVD, мы не виноваты.

На этот раз на DVD также присутствуют клиенты полностью бесплатной America's Army и великолепной EVE: The Second Genesis, в которую можно поиграть на протяжении двух недель. Только тщательно следуйте описанному в обзоре игры процессу регистрации и создания экаунта, т.к. на официальном сайте EVE о триале не сказано ни слова.

Из удивительного. Когда я два года назад наблюдал на E3 ролик из Full Spectrum Warrior, у меня сложилось впечатление, что огромный бюджет собираются просадить на пустышку. Уж слишком все выглядело примитивно. Очень рад, что ошибся, судя по всему, мы присутствуем при рождении нового поджанра экшна, в котором не позволено действовать лично, но только через подчиненных.

Уполномочен раскрыть страшный секрет, если к выходу номера он все еще будет оставаться таковым. Пример Anarchy Online оказался заразительным. Он подтвердил, что система "наша коробка плюс переведенный мануал плюс игра на западном сервере" вполне жизнеспособна. В Россию приходит EverQuest II. Издателем выступит компания "Акелла", с чем мы ее искренне поздравляем. Первое знакомство с EQII уже состоялось, Сотник на этот раз оказался темным эльфом и магом, а ему в помощь был создан тигр-керра Шерхан. Подробности - в номере. Релиз (на западе) пока намечен на середину ноября, будем надеяться, что нас тоже не заставят долго ждать.

И еще об одной фишке, хотелось бы узнать, как она вам понравилась. Саундтрек диска оформлен в виде радиопередачи "Радио Навигатор".

Искренне Ваш,
Игорь Бойко

Учредители

Али Даутов
Татьяна Журавская

Главный редактор

Игорь Бойко

Выпускающий редактор

Константин Подстрешный

Редактор раздела Strategy

Владимир Веселов

Редактор раздела RPG/Adventure

Андрей Алаев

Редактор раздела Simulation/Sport

Леонтий Тютелев

Редактор раздела новостей

Алексей Ратушкин

Редактор CD и DVD

Михаил Баранов

Корректор

Алена Лукаш

Арт-директор

Дмитрий Ароненко

Дизайн и верстка

Дмитрий Кузнецов

Коммерческие директора

Али Даутов

Сергей Журавский

Художники

Даниил Кузьмичев

Senior Editor, Representative in the USA

Dmitriy Gertsev aka Spellbound

Отдел рекламы

Александр Смирнов

Телефон: 744-6787

E-mail: reklama@gamenavigator.ru

Обложка:

Silent Hill 4: The Room

Подписной индекс:

38888, 29666, 10323 ("Пресса России")

82561, 82562, 82563 ("Газеты и журналы")

Адрес редакции:

123182, Москва-182, а/я 2

Телефон: 744-6787

E-mail: navigat@oha.ru

<http://www.gamenavigator.ru>

Антивирусное обеспечение:

Программа Антивирус Касперского

ЗАО "Лаборатория Касперского"

<http://www.kaspersky.ru>

Обработка электронной почты:

Natural E-mail System The Bat

©RITLABS S.R.L.

<http://www.ritlabs.com>

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.

Использование любых материалов "Навигатора Игрового Мира" допускается только с письменного разрешения редакции.

Мнение редакции может не совпадать с мнением читателей и авторов.

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации

ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

Отпечатано в ЗАО "Lieuvos rytas",

тел (370 5) 2743733, (095) 3436010

пр. Гедимино 12а, 2002 Вильнюс, Литва

Тираж 65.000 экз.

Цена свободная.

ООО "Навигатор Публишинг", 2004 г.

Игры в номере

Адреналин	115
Александр	74
Братья пилоты. Олимпиада	32
Война Поднебесной (Meteor Blade)	136
Железняк (Пасажир: la cite des robots)	70
Звездный конвой	76
Казань-2: Наполеоновские войны	74
Шерлок Холмс. Тайна серебряной серены	140
18 Wheels of Steel - Pedal to the Metal	120
2000 AD Rogue Trooper	18
Advent Rising	26
Age of Wonders II	110
Alida	136
Alpha Black Zero - Intrepid Protocol	70
America's Army: Special Forces	26
Arena Wars	82
Army Men - Sarge's War	48
Asheron's Call	169
Asheron's Call: Fabled Kings	169
Asterix & Obelix XXL	30
Athens 2004	7
Baldur's Gate 3	14
Battlefield Vietnam	36
Battlestations: Midway	6
BMX XXX	131
Brian Lara International Cricket	6
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	50
Call of Duty: United Offensive	50
Call Sign: Charlie	37
Championship Manager Online	171
Chris Sawyer's Locomotion	26
Chronos	25
City of Heroes, The	168
Coin McRae Rally 2005	35, 38
Conflict: Vietnam	157
Counter Strike: Condition Zero	186
Crusader: No Regret	186
Crusader: No Remorse	186
Cycling Manager 4	170
Dark Age of Camelot	137
Dark Fall 2: Lights Out	24
Dead to Rights 2: Hell to Pay	6
Deus Ex 3	12
DOOM 3	171
Dragon Empires	16
Duke Nukem Forever	180
EVE: The Second Genesis	170, 172
EverQuest	188
EverQuest II	168
Fantasy Earth: The Ring of Dominion	164
FIFA 2004	13
Fighting Spirit	168
Final Fantasy XII: Chains of Promathia	168
Full Spectrum Warrior	91
Gates of Troy (Вспара Трои)	4
Hall-Life 2	74
Heroes of Annihilated Empires	14
Highlander: The Source	36
Joint Operations: Escalation	19
Juiced	10
KnightShift 2: Curse of Souls	18
Laser Squad Nemesis	35, 48
Lego Star Wars	130
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	168
Line of Sight: Vietnam	37
London Underground	84
Madden NFL 2005	34
Manhunt	35
Marine Heavy Gunner Vietnam	168
Mat Hoffman's Pro BMX	37
Matrix Online, The	37
Medieval Conquest	34
Men of Valor: Vietnam	37
MSFS Vietnam Air War	35
Myst	18
NBA Street	131
Need for Speed: Underground	130, 132
Need for Speed: Underground 2	8, 132
Neverwinter Nights 2	134
NHL 2005	134
North American Marine (NAM)	35
Operational Art of Warfare: Century of Warfare	35
Pentacore	183
Patton	8
Playboy: The Mansion	90
Political Machine	20
Pong	129
Project Snowblind	169
Puma Street Soccer	8
QUADRA ONLINE	11
Resident Evil 3	20
Return to Castle Wolfenstein 2	11
Rise of Nations	20
Rise of Nations: Thrones & Patriots	20
Roll Call	14
Room Zoom: Race For Impact	119
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	18
Saga of Ryzom, The	168
Sakura Taisen 4	12
Search & Rescue: Vietnam MedEvac	35
Shadowbane: Throne of Oblivion	169
ShellShock: NAM '67	35, 42
Silent Hill 4: The Room	37
Squad Battles: Vietnam	35
Star Trek Online	169
Star Wars Battlefront	62
Star Wars: Galactic	170
Star Wars: Galactic: Jump to Lightspeed	170
Star Wars: Knights of the Old Republic	20
StarCraft: Brood War	157
StarScapes	54
StarShatter	46
Street Sports Basketball	128
Summer Games 2004	123
T-72: Броня и огонь	116
Tabula Rasa	168
The Bard's Tale	16
The Fifth Disciple	138
The Incredibles	14
The Sims 2	92, 98
The Suffering	19
Thief 4	20
Tom Clancy's Ghost Recon 2	20
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	12, 20
Tony Hawk's Pro Skater	130
Tony Hawk's Pro Skater 2	130
Tony Hawk's Pro Skater 3	133
Tony Hawk's Underground 2	133
Total Pro Basketball 2005	13
Trackmania Sunrise	106
Transport Giant	73
Transport Giant: Down Under	157
Unreal Tournament 2004	14
Unseelie, The	129
Urban Freestyle Soccer	171
Vanguard: Saga of Heroes	36
Vietcong	37
Vietcong: First Alpha	37
Vietcong: Purple Haze	36
Vietnam 2: Special Assignment	36
Vietnam War: Ho Chi Minh Trail	36
Vietnam: Black Ops	86
War in the Pacific: The Struggle Against Japan 1941-45	157
WarCraft III: The Frozen Throne	102
Warhammer 40,000: Dawn of War	21
Will of Steel	112
Wings of War	37
Wings Over Vietnam	170
Wish	21
World of Warcraft	25
WWII Tank Commander	88
X2: The Return	
Zoo Empire	

Реклама в номере

1C	2 страница обложки
Zenon	3 страница обложки
1C	4 страница обложки
1C	29, 31, 49, 53, 77, 79, 101, 135, 145
Акелла	5, 7, 9, 11, 13
MTU-ИНТЕЛ	45
Новый диск	69, 71, 73
Элвис-Телеком	17
hit.ru	155
RINET	15

Новое качество скриптовой войны

Call of Duty: United Offensive

Дас ист фантастиш! Пух-пух!
Ди дойче зольдаты унд ди официрен
зеен ди гройен дес кrieg. Гроссе
коммунистише роте арме аттакирен
фатерланд! АААААА! Тете михь
нихт, руссише паризанен!
Гитлер - капут!

Сорок килограмм войны
Warhammer 40,000:
Dawn of War

Давным давно, в далекой-далекой
галактике бушевали звездные орки.
Настоящие звери, насильники,
убийцы и фашисты. Но есть еще
порох пороховницах у
космодесантников и собираются они
разделаться с ужасными орками
навсегда. Только вот начальник - вы.
Только ошибитесь и звездные орки
сварят из вас суп!

WCG 2003
Preliminary

Компания SAMSUNG ELECTRONICS
награждает Виктора Гусева M49 Alex
за 2 место в номинации

FIFA

1 400 \$

WCG
WORLD CHAMPION GAMES

50

Единственные неповторимые
номер два
The Sims 2

Новое слово в тамагочеводстве,
спешите видеть! Заигрывание с
горничной, драка с соседом,
борьба за обладание компьютером
перед сном. А еще можно оставить
бедного симса без общения, только
потом ничему не удивляйтесь. Все
это и еще больше есть в
долгожданном сиквеле от Maxis.

На футболе с Виктором Гусевым
FIFA 2004

Идеальный футбол - судьи не
подсуживают, желтых карточек
зазря не выдают и все, на что
можно надеяться - это твой скилл. А
как его поднять вам расскажет
многоопытный победитель
чемпионатов по FIFA 2004 Виктор
"Alex" Гусев.

188

Одиссея сотника
EverQuest II

Возьмите одного Сотника
и любую MMORPG.
Смешайте.
Что получится?
Одиссея.

Подписка!!!

Стр. 207

Новости	4
Квартальный план	22
ACTION	
<i>The Incredibles</i>	24
<i>Dead to Rights 2: Hell to Pay</i>	24
<i>Chronos</i>	25
<i>X2: The Return</i>	25
Новый рассвет?	26
<i>Advent Rising</i>	
На пепле Deus Ex	28
<i>Project: Snowblind</i>	
<i>Asterix & Obelix XXL</i>	30
<i>Железяки (Itacante: la cite des robots)</i>	30
Полет валькирий	32
Санитары джунглей	38
<i>Conflict: Vietnam</i>	
Пройди меня, если сможешь	40
<i>Marine Heavy Gunner: Vietnam</i>	
Кровавая жатва - 67	42
<i>ShellShock: Nam '67</i>	
Конец детства	46
<i>Starshatter</i>	
Беспокойный полипропилен	48
<i>Army Men - Sarge's War</i>	
Новое качество скриптовой войны	50
<i>Call of Duty: United Offensive</i>	
Дело о здоровом духе	52
спортивных соревнований	
<i>Братья пилоты. Олимпиада</i>	
Олд Скул	54
<i>Starscape</i>	
Астероиды нового поколения	54
Правила боя	56
<i>America's Army: Special Forces</i>	
Руководство по выживанию	59
Модой об звезды	62
<i>Star Wars Battlefront</i>	
Солдатня	64
<i>Full Spectrum Warrior</i>	
Город, который живет	67
<i>Silent Hill 4: The Room</i>	
Тактический эмулятор	70
<i>Alpha Black Zero - Intrepid Protocol</i>	
STRATEGY	
<i>Knightshift 2: Curse of Souls</i>	72
<i>Transport Giant: Down Under</i>	73
Самиздат	74
<i>Александр, Heroes of Annihilated Empires, Казаки-2:</i>	
<i>Наполеоновские войны</i>	
<i>Chris Sawyer's Locomotion</i>	76
<i>Звездный конвой</i>	76
Boardgames	78
X-COMовщина	80
<i>Laser Squad Nemesis</i>	
Настольный Unreal Tournament	82
<i>Arena Wars</i>	
Геройские будни	84
<i>Medieval Conquest</i>	
Морфин	86
<i>War in the Pacific:</i>	
<i>The Struggle Against Japan 1941-45</i>	
О людях и зверях	88
<i>Zoo Empire</i>	
Фабрика президентов	90
<i>Political Machine</i>	
Напудренный носик	91
<i>Gates of Troy (Врата Трои)</i>	
Единственные неповторимые	92
номер два	
<i>The Sims 2</i>	
The Sims' Tips	98
Сорок килограмм войны	102
<i>Warhammer 40.000: Dawn of War</i>	



- 106 Энциклопедия стратега.
Лошадью ходи!
Transport Giant
- 110 Возвращение в эпоху чудес
Age of Wonders II

SIMULATION-SPORT

- 112 Крылышки Родинки
Wings of War
- 114 Когда встало солнце...
Trackmania Sunrise
- 115 Деньги, женщины, машины
Адреналин
- 116 Броня крепка...
T-72: Балканы в огне
- 119 Суeta в комнате!
Room Zoom: Race For Impact
- 120 Восемнадцать колес, а не встало...
18 Wheels of Steel - Pedal to the Metal
- 122 Белая ворона - 4
Cycling Manager 4
- 123 Для тех, кто пропустил Олимпиаду
Summer Games 2004
- 124 А нам локауты ни почем
NHL 2005
- 127 NHL 2005: маленькие секреты
большого хоккея
- 128 Клуб Любителей Симуляторов.
Заседание №3

RPG-ADVENTURE

- 134 Никогда зимние ночи 2 или
Даешь "Аврору"?
Neverwinter Nights 2
- 136 *Alida*
- 136 *Воин Поднебесной (Meteor Blade)*
- 137 *Dark Fall 2: Lights Out*
- 138 Кошмары Гэндальфа
The Fifth Disciple
- 140 От общего к частному
Шерлок Холмс.
Тайна серебряной сережки

HARDWARE

- 142 Железный поток
- 146 Новые лидеры - стоит ли овчинка
выделки?
- 152 Железная почта

CYBERSPORT

- 156 Progaming
- 159 По спирали киберспорта
- 161 Чемпионат ASUS Summer
глазами участника
- 163 Без нее не пустят
- 164 На футболе с Виктором Гусевым
FIFA 2004
- 165 Играй как Бэкхем... ЖИВО!

ONLINE

- 168 Connect
- 172 Одиссея Сотника. Вечно второй квест
EverQuest II
- 180 Второе рождение Евы
EVE: The Second Genesis
- 183 У пяти углов
Pentacore

CHEATS

- 184 Cheats

FORGOTTENWARE

- 186 Рыцарь без страха и упрека
Crusader: No Remorse
Crusader: No Regret

Z-ZONE

- 188 Долгая, долгая ночь
- 190 Люди анунаме
- 195 Почта
- 200 Содержание DVD
- 207 Подписка

Новости

Андрей ИВАНОВ
Дмитрий КОЛГАНОВ
Алексей РАТУШКИН
Владимир ЧАПЛЫГИН
Horse With No Name

Новость месяца

Выход Half-Life 2 под угрозой

Valve Software и издательство Vivendi Universal Games не поделили между собой деньги за выпущенные в прошлом и находящиеся в разработке проекты. Финансовый спор зашел настолько далеко, что авторы приключений Гордона Фримена были вынуждены обратиться в суд. По самым скромным подсчетам, тяжба завершится в марте 2005 года. А это значит, что до окончательного выяснения отношений нам не видать Half-Life 2 как своих ушей.

Если копнуть глубже, то выяснится, что боссы Valve Software и Vivendi Universal Games попросту не хотели выносить сор из избы. Оказывается, эти конторы уже два года разбираются друг с другом в федеральном суде. Все началось с того, что 14 августа 2002 года в почте компании Sierra On-Line (сейчас Sierra Entertainment, поглощенная некогда могущественной Vivendi Universal Games) оказался малоприметный конверт с повесткой в окружной суд Вашингтона. Таким способом обиженная Valve Software выражала недовольство условиями ряда лицензионных соглашений. Дело в том, что Sierra On-Line передала часть прав на пользование Half-Life и Counter-Strike целому ряду интернет-кафе, в том числе и за пределами Америки. По мнению разработчиков, исходя из норм Акта об авторском праве 1976 года, это было явным нарушением авторских и смежных прав Valve Software, так как провернутые издательством сделки явно выходят за рамки его компетенции.

В общем, дело разгорелось нешуточное. Дюжина адвокатов, почти две сотни бумажек "с печатями и подписями", каждая из которых подтверждает или опровергает права одной из спорящих сторон, куча заявлений, требований, протестов и прочей процессуальной мишуры. Чуть позже к числу обвинений в адрес Vivendi Universal Games (к тому времени Sierra стала частью ее огромной империи) добавилось еще два. Первое сводилось к тому, что разработчикам не были выплачены полагающиеся по лицензионному соглашению роялти за Counter-Strike: Condition Zero, а смысл

Я сказал, за буйки не заплывать!



Гордон Фримен, конечно же, не умрет. Но постоянно опаздывать не хорошо

второго состоял в том, что издательство преднамеренно задержало релиз этой игры, дабы выпустить ее не в оптимальный предпраздничный период, а в крайне неудачное время после Нового года.

Ответным ходом Vivendi Universal Games стал встречный иск, в котором главу Valve Software Гейба Ньювелла уличили в, цитируем, "распространении полуправдивых сведений" в ходе нескольких деловых встреч с менеджерами Sierra, а директора по маркетингу Дуга Ломбарди в, еще хуже, - предоставлении лживой информации. Если отбросить многочисленную шелуху из замысловатых юридических формулировок, то все обвинения в адрес разработчиков сводятся к тому, что они сокрыли от издательства истинное назначение новой технологии Stream в части продаж игр через интернет, что противоречило условиям зак-



Counter-Strike: Condition Zero стала одной из причин нешуточного спора

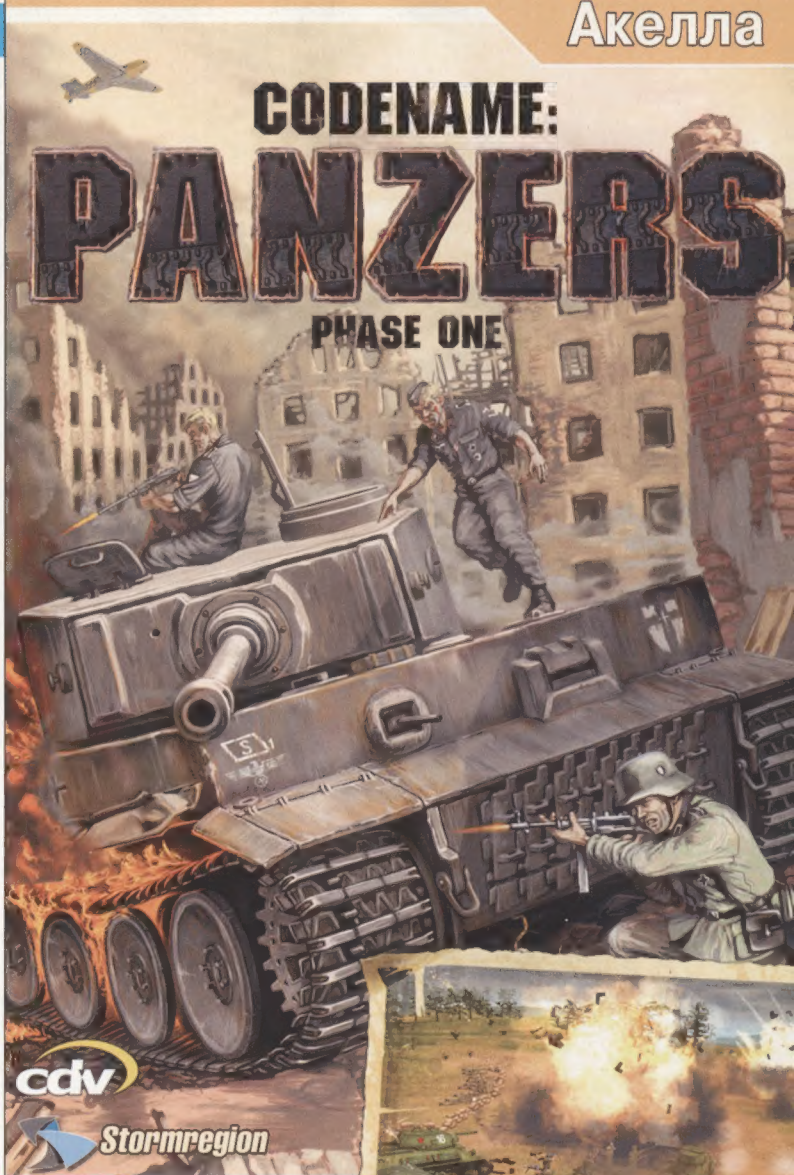
люченного в 2001 году партнерского соглашения между Valve Software и Vivendi Universal Games.

Кстати, договор 2001 года – еще та история. 27 апреля 1997 года Гейб Ньювелл поставил подпись под кабальным контрактом, по условиям которого Sierra On-Line за покупку пакета прав на Half-Life выплачивала разработчикам \$800 тыс., причем первая поступившая сумма была просто жалкой – \$30 тысяч. Через два года Гейб под угрозой прекращения процесса создания Half-Life 2 вынудил руководство Vivendi Universal Games переоформить договор на более выгодных для разработчиков условиях. Среди них была оговорка о переходе к Valve Software ряда прав на интеллектуальную собственность, в том числе это касалось распространения Half-Life и Counter-Strike через интернет. Сейчас адвокаты Vivendi Universal Games обвиняют Ньювелла в банальном шантаже и нарушении контрактных обязательств в части регулярного выпуска свежих примочек к оригинальной Half-Life.

Теперь вернемся к “распространению полуправдивых сведений”. Здесь в качестве примера приводится состоявшаяся в сентябре 2000 года встреча Ньювелла с управлявшим в те времена Vivendi Universal Games Юбертом Жоли. На ней Гейб заверил главу издательства в том, что “онлайн-продажи идут розничным только на пользу”, и что “он не понимает, как сегодня можно зарабатывать деньги посредством использования Сети”. Получается, что двух этих фраз было вполне достаточно для того, чтобы Vivendi уверовала в безвредность Steam, которая на самом деле наносит Vivendi Universal Games чувствительный финансовый урон, ведь на банковских счетах компании не оседает ни цента с бойких интернет-продаж.

Во встречном иске издательство утверждает, что передача ряда авторских прав в 2001 году оказалась незаконной, и требует запретить Valve распространять свои продукты через Steam. Помимо этого Vivendi настаивает на разрешении использовать в будущих проектах движка Source, на котором сейчас строится Half-Life 2.

Дуг Ломбарди утверждает, что его компания полностью выполняет условия соглашения трехлетней давности, но при этом не собирается отказываться от успешной системы продаж Half-Life 2 через систему Steam вне зависимости от того, какое решение будет принято на очередном заседании федерального суда 8 октября сего года. Дело приобрело такой сложный характер, что разобраться в нем быстро не получится даже у самых квалифицированных служителей закона. Уже сейчас составлен достаточно плотный график судебных заседаний, последнее из них запланировано на март 2005 года. До этого времени уже готовый к отправке в печать золотой мастер-диск с Half-Life 2, скорее всего, останется пылиться в сейфе руководства Vivendi Universal Games. – В.Ч.



Эта полностью трехмерная тактическая стратегия в реальном времени освещает практически весь ход войны -



кампания за Германию начинается с вторжения в Польшу, а последней миссией за СССР станет битва за Берлин. Сражения на открытом пространстве требуют от игрока совершенно другого подхода, нежели бои в пределах города или в лесах, а все вооружение и оснащение воюющих сторон отображено в игре с удивительной скрупулезностью и точностью...

- ✦ Тридцать миссий в рамках трех увлекательных кампаний - за СССР, Германию и Союзников.
- ✦ Более пятидесяти исторически достоверных боевых единиц включая танки, пушки, грузовики, джипы, мотоциклы и легендарную «Катюшу».
- ✦ Детально смоделированные повреждения юнитов.
- ✦ Четыре режима многопользовательской игры.

www.akella.com



М.Видео

Розничная продажа в магазинах фирм "СООИЗ" и "М-Видео"

© 2004 "Akella"
© 2004 "Stormregion", © 2004 "CDV"
Все права защищены.
Незаконное копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdvgames.ru
Тех.поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095) 363-46-14
Представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua



АКЕЛЛА

Вести с полей

Растет и ширится Midway Games

Компания Midway Games собирается расширить присутствие на игровом рынке посредством открытия крупной девелоперской студии в Остине (штат Техас). Примечательно, что в этом городе полно творческой рабочей силы, так как именно там недавно закрылось сразу несколько подразделений издательства Acclaim. — В.Ч.

Трудно стать богом

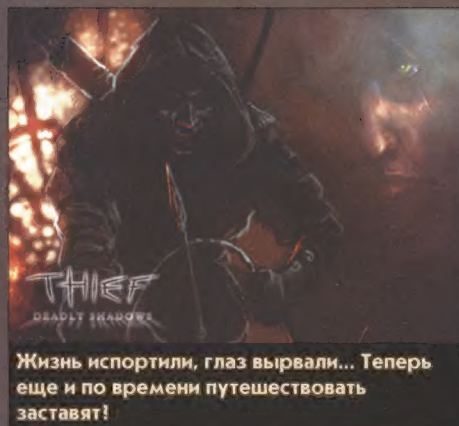
Румата Эсторский и другие благородные доны

Компания "Акелла" подписала контракт с Борисом Стругацким на предоставление прав на создание игры на основе популярного романа "Трудно быть богом". По задумке разработчиков, игра будет напоминать Neverwinter Nights. По заверениям "Акеллы", девелоперы попытаются сохранить атмосферу оригинального произведения. На данный момент, эта вся информация по новому проекту. — Д.К.

Продолжение следует

У Гаррета отнимут лук

Бывший сотрудник Eidos Interactive, а ныне глава Crave Entertainment, Роб Дайер в одном из своих многочисленных интервью проговорился о ближайших планах своего бывшего работодателя. Оказывается, английское издательство принимает непосредственное участие в съемках третьей части художественного фильма Tomb Raider (в российском прокате откликается на "Расхитительница гроб-



Жизнь испортили, глаз вырвали... Теперь еще и по времени путешествовать заставят!

ниц"), а также потихоньку колдует над Deus Ex 3 и Thief 4. Продолжение культовой киберпанковской помеси жанра Action и RPG должно появиться на прилавках магазинов к концу 2005 года. Новый эпизод знаменитого воровского симулятора покидает эпоху средневековья и перемещается в более близкие к нам времена. На столь радикальный сюжетный ход разработчиков подвигло то, что пора замков полностью изжила себя, геймерам куда интереснее "тырить" в современном мире. Благо, скачок во времени будет красиво обставлен тем обстоятельством, что в финале Deadly Shadows Гаррет откопал последний свиток, который и помог ему пройти сквозь пространство и бархатную пыль минувших столетий. — В.Ч.

Рагу двоеточия

Вывеска новая, содержание старое

Руководство британского издательства SCi приняло решение переименовать милитаристический многопользовательс-



Несмотря на идущий полным ходом бой, вода остается спокойной

кий проект Midway в Battlestations: Midway, а заодно перенесло дату выхода творения компании Mithis на лето 2005 года. — В.Ч.

Кричите громче

Когда же вас дозовутся?

Дата релиза Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth от Headfirst Productions опять переносится. На сей раз издатель-

Извините, вы не Гордон Фримен! А то я монтировочку нашел, не вы обронили!



Silent Hill

Смотрите на экранах



Кристоф Ган

Известный российскому зрителю по фильмам "Плачущий убийца" и "Братство волка" режиссер Кристоф Ган приступил к съемкам художественного фильма по мотивам сериала Silent Hill. Соавторами сценария являются Роджер Эвери (соавтор Тарантино в "Бешеных псах" и "Криминальном чтиве", режиссер "Правил секса") и некий Николас Боукхрифт,

сценарист и режиссер, участвовавший в нескольких европейских кинопроектах, но практически неизвестный в Голливуде. Ориентировочная дата премьеры намечена на вторую половину 2006 года. — А.Р., В.Ч.

Горец 5

Для игры — это только начало

Британское издательство SCi приобрело права на разработку компьютерных игр по мотивам сериала Highlander. Первенцем должен стать Highlander: The Source. Вторым по счету окажется некий глобальный онлайн-проект.



Опять за старое, Коннор!



Скорее всего, сайт игры возникнет на пустующем пока домене highlandergame.com, который SCi приобрела 26 августа сего года. — В.Ч.

Обреченный Голливуд

Подробностей все больше

Обнародованы имена первых актеров, занятых в DOOM: The Movie. Это Карл Урбан и Розамунда Пайк. Урбану предстоит сыграть командира специального отряда. Пока не известно, будет ли это главная роль или нет, но, все равно, она должна занять значимое место в сюжете. Актер Карл Урбан известен зрителю по таким фильмам, как "Превосходство Борна", "Корабль-Призрак", а также по двум последним частям трилогии "Властелин колец". Многие ки-



Роджер Эвери (в центре) на съемочной площадке "Правил секса"

ство Bethesda Softworks надеется выпустить игру в свет в первом квартале 2005 года. — В.Ч.

Настоящая Олимпиада

Быстрее, выше, сильнее



Это такой интерфейс, а вовсе даже не снайперский прицел

Вышедшая на PlayStation 2 Athens 2004 от Eurocom Entertainment Software будет издана на PC. Весьма своевременно, так как олимпийские PC-игры в лице Summer Games 2004 оказались чистой воды профанацией. В качестве издателя должна выступить британская компания Eidos Interactive. — В.Ч.

Прогано!

Новый издатель для Juiced

После банкротства издательства Asclaim несколько проектов оказались в подвешенном состоянии. Среди них - гоночный симулятор Juiced. Разработчики из Juice Games недолго оставались в одиночестве и подались в стан могучего издательства Take Two Interactive. — В.Ч.

На всех парах мчится к релизу



Розамунда Пайк

Из кавалерии в десант. Во "Властелине колец" Карл Урбан сыграл Зомера

нокритики считают этого 32-летнего актера достаточно талантливым и перспективным.

Двадцатипятилетняя Розамунда Пайк начала сниматься в кино не так давно. Пока что единственной заметной ролью актрисы мож-



THE BOSS: LA COSA NOSTRA Крестный отец ЧЕСТЬ СЕМЬИ



мым настоящим Крестным отцом. Расправляйтесь с конкурентами, развивайте способности любимого гангстера и заставьте всех гнуть спину ради вас и вашего счета в банке!



ХанбитСофт Heksplex ENTERTAINMENT

На дворе двадцатые годы. Нью-Йорк, как и многие другие города, находится во власти гангстеров. В этом мире вам предстоит стать са-



- Шикарная трехмерная графика - город выглядит как настоящий!
- Уникальная комбинация стратегии, менеджмента и RPG.
- Играйте против полицейских, мирных и не очень граждан, а также расправляйтесь с другими маленькими гангстерами, которые зря возомнили, что они большие.
- Сетевой режим игры до 8 игроков через TCP/IP, LAN и Интернет!

www.akella.com



M.video

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2003-2004 "Akella"
© 2003-2004 "Heksplex Entertainment"
Все права защищены.
Незаконное копирование преследуется
игрой с доставкой www.cdgames.ru
Тех.поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095) 363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua



Акелла

но считать Миранду Фрост из двадцать первой части бондианы "Умри, но не сейчас". В DOOM: The Movie героиню Розамунды будут звать Саманта, и это все, что нам известно на сегодняшний день. — А.Р., Д.К.

В аг с кинокамерой

Сменился режиссер DOOM: The Movie

Анджей Бартковяк



Компания Universal Pictures предложила польскому режиссеру Анджею Бартковяку, в портфолио которого имеются "Ромео должен умереть" и "От колыбели до могилы", возглавить съемочную группу фильма DOOM. Предыдущий режиссер Эдна Маккаллион вроде как ушел в связи с неназванными причинами личного характера. Любопытно,

что смена "лошади" на переправе, никак не отразится на сроках. Начало съемок запланировано на середину октября. — HWNN

Шоколад

Играя с Джонни Деппом

Warner Bros. Interactive Entertainment на пару с издательством Take Two Interactive анонсировала игру по мотивам еще не вышедшего фильма Тима Бартона "Чарли и шоколадная фабрика", главную роль в котором сыграет Джонни Депп. Фильм основан на романе Роальда Даля. Среди персонажей — владелец шоколадной фабрики Вили Вонке и простоватый мальчик Чарли из бедной семьи, которому выпала возможность навечно остаться посетителем волшебной шоколадной фабрики (и, как мы подозреваем, скоропостижно скончаться от кариеса). С нетерпением ждем подробностей. — В.Ч.



Тим Бартон

Resident Evil 3 — быть

Обитель зла — полюбишь и...

Недавно стало известно, что благодаря удачному старту фильма Resident Evil: Apocalypse было принято решение начать съемки третьей части по мотивам легендарной серии horror-игр. За один только первый уик-энд показа кассовые сборы от фильма достигли

90x60x90

Наконец — просто красавица

Новая девушка Need For Speed

Похоже Electronic Arts нравится фамилия Брук. В июне компания подписала соглашение с топ-моделью Брук Берк на использование ее образа в Need for Speed: Underground 2, а теперь заключила схожий контракт с актрисой Келли Брук.



В игре Келли предстанет в качестве гонимой Ники. "Это поразительно — видеть себя в качестве игрового персонажа, EA проделала огромную работу, создавая Ники, — комментирует Келли. — Сложно поверить в то, что игры становятся такими реалистичными, в NFS атмосфера уличных гонок передана настолько хорошо, что становится по-настоящему страшно". — Д.К.

Келли Брук. И как прикажете работать в таких условиях!

Ню-ню...

"Плейбой" и компьютеры

Ubisoft подписала контракт на использование в игре Playboy: The Mansion внешнего облика фотомодели Натали Деннинг. Кроме образа также будут воссозданы и черты ее характера.

Мелисса Джоан Харт

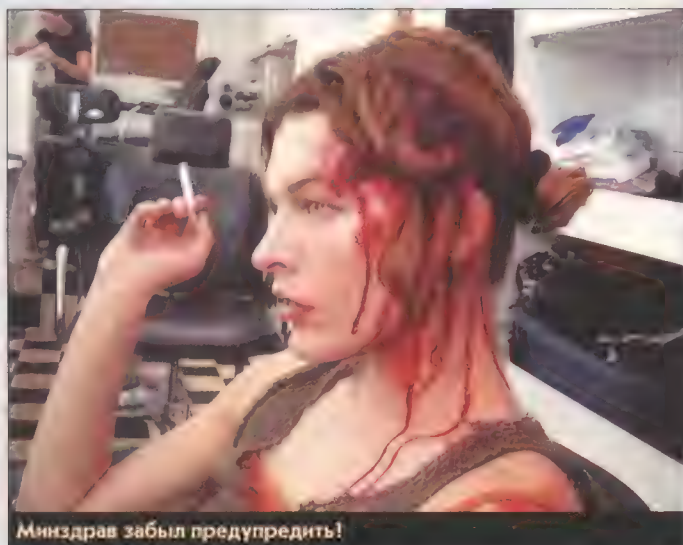


Уилла Форд

Впервые Натали появилась в телевизионном шоу Poor Little Rich Girls, сейчас она является популярной фотомоделью, а в этом году завоевала награду Miss Playboy на телевидении Великобритании. По контракту Деннинг примет участие в рекламных акциях игры. Компанию Натали должны составить такие модели, как Кармен Электра, Мелисса Джоан Харт и Уилла Форд. По предварительным данным, игра появится в продаже 5 ноября этого года. — Д.К.



Натали Деннинг



Минздрав забыл предупредить!

\$23,7 млн. В настоящее время не раскрыто никаких деталей по поводу новой картины. Единственное, что мы знаем - Мила Йовович дала согласие на съемку в третьей части. - Д.К.

Но

Компьютеры и "Плейбой"

Стали известны некоторые подробности по поводу решения Лари Лакса, президента журнала Playboy, разместить на обложке октябрьского номера героиню игры BloodRayne. Также в этом номере появятся: Mileena из Mortal Kombat, Nina из Tekken, Luba Licijos из Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude и Kurenai из Red Ninja: End of Honor. Честно говоря, не понятно, почему было принято данное решение, так как основная масса поклонников этих героинь состоит из подростков в возрасте от 13 до 18 лет. - Д.К.

Признайся, ты плохо себя вел сегодня!



www.saknativagor.ru



pc cdrom

Далекое будущее. Конфедерация и Империя ведут долгую и безрезультатную войну. Секретный агент Империи заброшен в столицу Конфедерации с диверсионной миссией. На определенном этапе он может перейти на сторону Конфедерации и начать



- Нелинейный сюжет с тремя вариантами концовки;
- Реалистичная анимация лиц персонажей и физическая модель;
- Более 150 видов NPC, противников и монстров;
- Семнадцать миссий, более сорока часов геймплея;
- 25 видов оружия в шести классах (обычное, тяжелое, энергетическое, бомбы, оружие ближнего и рукопашного боя).

www.akella.com



сражаться против агентов Империи. Но встреча с тайной организацией повстанцев приведет к новым вопросам. Может быть, лишь они исповедуют идеалы добра, а Империя и Конфедерация - нет?..



М.Видео

Розничная продажа в магазинах форматы "СД" и "М-Видео"

© 2004 "Akella"
© 2004 "Avalon Style Entertainment"
Все права защищены.
Незаконное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095) 363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua



Новый шеф

Трансатлантические маневры
Codemasters

Пост президента Codemasters в Северной Америке занял Марк Беннет. Марк

будет отвечать за продажи, маркетинг и бизнес североамериканского подразделения. Беннет работает в Codemasters с 2003 года в качестве главного менеджера, до этого он в течение семи лет выполнял обязанности главного управляющего отдела разработок в компании Activision. - Д.К.

Продажная душа

Человек на своем месте

Пост президента отдела продаж в компании Crave Entertainment занял Винсент Битетти, проработавший в игровой индустрии уже более пятнадцати лет. С 2000 года Битетти пребывал на должности генерального директора Sound Source Interactive (дочерняя компания TDK), за три года он увеличил чистую прибыль подразделения с нуля до \$43 млн. В 2003 году Винсент перешел в Take Two Interactive. По словам генерального директора компании Нима Тагхави, они возлагают большие

надежды на богатый опыт Винсента. - Д.К.

Попил пепси — и вот...

Мочалок командир



Пост генерального директора и председателя совета директоров компании Majesco занял Карл Янковски. Новый сотрудник имеет тридцатилетний опыт работы в индустрии, и его послуж-

ной список впечатляет. Карл успел поработать в таких компаниях, как Palm Inc., Sony Electronics, General Electric, Pepsi-Cola и Procter & Gamble. Будем надеяться, что Карл сможет помочь развитию Majesco, а она уж в долгу не останется: даешь больше "Бладрейнов", хороших и новых! - Д.К.

Семейственность

Бос во втором поколении



В Codemasters произошли кадровые перестановки: Дэвид Дарлинг сменил своего отца Джима на посту председателя совета директоров. Дэвиду сейчас 36, и он является одним из тех, кто восемнадцать лет назад основал компанию Codemasters. Дарлинг-младший заявил, что сделает все возможное для дальнейшего развития компании и раскрутки существующих брендов. - Д.К.

ФИНАНСЫ

Деньги на "раскрутку"

Уже упоминавшийся в этом выпуске новостей глава издательства Crave Entertainment Роб Дайер заявил, что его компании предоставлена финансовая помощь в размере \$58 млн. Из них \$55 млн. выданы возобновляемым кредитом, а \$3 млн. оформлены в виде краткосрочной ссуды. Полученные деньги пойдут на наращивание мощностей по производству так называемых бюджетных игр. - В.Ч.

Новый банкрот



Strategy First

Похоже, в игровой индустрии места под солнцем хватает не всем. Из Канады пришла печальная весть о том, что Strategy First в скором времени публично заявит о полной финансовой несостоятельности. Знаменитое издательство долгое время пыталось удержаться на плаву, но все попытки оказались тщетны. Не помогли ни массовые увольнения, ни выручка от продажи изданных повторно хитов, ни обращения за помощью к канадскому правительству.

Уже вовсю раскручен механизм 11-й статьи местного законодательства о банкротстве. Кстати, сама процедура стартовала еще в начале августа, но руководство Strategy First упорно скрывало сей факт, так как надеялось до последнего, что сможет найти пути выхода из сложившейся проблемы и расплатиться по всем долгам: \$4 млн. за предоставленные инвесторами кредиты, \$1,7 млн. за невыплаченные роялти (периодические процентные отчисления с продаж игр), \$48 тыс. задолженности по заработной плате сотрудникам компании, \$30 тыс. за просроченную выплату офисной аренды и \$80 тыс. неотправленных отчислений канадской казне. В итоге общая сумма задолженности составила \$5,86 млн.

Истек срок, когда у находящейся в полушаге от банкротства компании еще была возможность остановиться у самого края пропасти. Шансов на спасение фактически не осталось. Так что ждите в скором времени повторения истории с Interplay, когда права на известные тайтлы (достаточно лишь вспомнить Jagged Alliance и Disciples) пойдут с молотка. - В.Ч.

Держи рекорд!

В прошлом выпуске новостей мы вам рассказывали, что этой осенью тайтл Madden NFL отметит свое 15-летие, и что год от года игры этой серии издаются более значительным тиражом, чем предыдущие. Недавно появившаяся Madden NFL 2005 продолжила традицию, и за первую же неделю после релиза разошлась баснословным тиражом в количестве 1,35 млн. экземпляров. Таким образом, игра стала самым быстро раскупаемым спортивным продуктом от Electronic Arts. Вице-президент североамериканского гиганта Тодд Сирлин не скрывает своего удовлетворения удачным стартом: "Вновь EA Sports сделала лучший симулятор американского футбола. Другого и быть не могло". - В.Ч.



По самым скромным прогнозам специалистов, суммарный тираж Madden NFL 2005 должен составить около 7 миллионов экземпляров.

Физики и финансисты

В прошлом выпуске мы сообщали, что компания Navok получила от фирмы Trinity Venture Capital крупные финансовые вливания. Недавно стало известно, что все деньги потрачены на укрепление представительства в Северной Америке. С этой важ-

Перестановки в EA

Уволен по собственному желанию

Со своего поста ушел бессменный продюсер игр серии NHL Дэйв Варфилд, который занимал эту должность почти восемь лет. Бывший продюсер заявил, что данное решение стало результатом его желания двигаться по карьерной лестнице, а не отсиживать на одном месте. Также Варфилд надеется, что его пригласят работать в Sega. Представитель EA прокомментировал это решение так: "С выходом NHL 2005 в команде разработчиков произошли некоторые перестановки. Кен Сэйлер, продюсер серии Tiger Woods для PC, занял место Варфилда". - Д.К.



Дэйв Варфилд

Таинственный "Ritual"

Набор сектантов

Ritual Entertainment готова пополнить свои ряды новыми сотрудниками. При этом из стана компании не ушел ни один "старик". Поговаривают, что именно создатели Star Trek: Elite Force 2 и Black Hawk Down: Team Sabre займутся разработкой пока что официально не анонсированной второй части Return to Castle Wolfenstein. Это всего лишь слухи, но, как гласит народная мудрость, дыма без огня не бывает. - В.Ч.



ной миссией туда был отправлен лучший сотрудник компании Джефф Йейтс. На новом месте он займет пост главы отдела управления продукцией Havok, и будет курировать вопросы распространения второго поколения физического движка. Кстати, среди записавшихся в очередь клиентов значится глава студии Shiny Entertainment Дейв Перри, который собирается приобрести Havok 2 для пока что еще официально не анонсированного сиквела Enter the Matrix. - В.Ч.

Отрицательный баланс

Eidos Interactive обнародовала финансовую отчетность по истечению для нас 30 июня 2004 года. Убытки компании составили \$3,6 млн., тогда как прошлый год британское издательство завершило с прибылью в размере \$34,8 млн. Доход снизился на \$21,83 млн. и равняется "жалким" \$166,03 млн. При этом товарооборот упал на 12% и вместо \$272,7 млн. составил \$241 млн. Виной тому - не совсем удачные продажи Hitman: Contracts, Legacy of Kain: Defiance и третьей части Commandos.

Напомним, что в прошлом номере мы сообщали, что в скором времени британская компания может стать частью империи Ubisoft Entertainment. Вот что по этому поводу сказал председатель Eidos Interactive Джон Ван Каффелер: "Обсуждение данного вопроса с различными заинтересованными лицами идет вполне успешно. Хотя сейчас очень трудно сказать, приведут ли они к чему-то конкретному". - В.Ч.

Кругом одни убытки

Закончившийся 30 июня первый квартал нового финансового года принес руководству Vivendi Universal неутешительные результаты. Компания понесла убытки в размере \$136 млн., тогда как в прошлом году за этот же период она потеряла \$102 млн. Общий доход издательства достиг отметки \$1,98 млрд, что на 6 млн. больше прошлогодних достижений. Vivendi Universal

АРЕНА ВОЙНЫ



В 2137 году лучшие умы человечества превратили военный тренажер в уникальный вид спорта - «Арену войны».



Новое развлечение быстро стало привлекательным как для спортсменов и зрителей, так и представителей богатейших мировых синдикатов... Только один спортсмен, лучший из лучших, сможет выиграть турнир и завоевать вечную славу в мире «Арены войны».



Трёхмерная стратегия, сочетающая игровые принципы RTS с напряжённостью и высочайшими скоростями шутеров.



Полностью новая игровая система - забудьте о стандартных заданиях вроде уничтожения вражеской базы!



Три режима игры - Capture the Flag, Bombing Run и Double Domination.



www.akella.com



Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2004 "Akella"
© 2004 "Ascaron"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Игры с доставкой: www.sibgames.ru
Тех.поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095) 363-46-14
Представитель на Украине -
"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



АКЕЛЛА

планирует поднять свои доходы до \$1,26 млрд. до конца года. — В.Ч.

Три буквы

Sony Corp. of America собирается купить кинокомпанию Metro Goldwyn Mayer, которой принадлежит множество лицензий на известные фильмы. Среди них "Джеймс Бонд" (в настоящее время, права на выпуск игр с этим названием принадлежат Electronic Arts), "Звездные врата" (JoWood), "Рокки" (выпущено несколько игр от Ubisoft), "Розо-



вая Пантера", а также "Робот-полицейский" (права на создание игр пока никому не принадлежат). Известно, что MGM до сегодняшнего дня остается единственной независимой студией в Голливуде. До этого ее собиралась поглотить Warner Brothers, однако Sony перебила цену WB (сведения об итоговой сумме сделки слишком противоречивы). — Д.К.

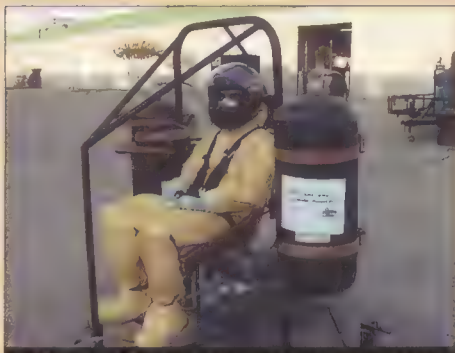
Sega Sammy — вместе и навсегда

Стало точно известно — компании Sega и Sammy завершают процедуру слияния. В следующем месяце появится новая компания под названием Sega Sammy Holdings, которая будет состоять из 50 подразделений (30 со стороны Sammy и 20 со стороны Sega). Совместными усилиями два японских гиганта надеются

Я устал, я...

Последний парад Джона Кармака?

Отец сверхпопулярных сериалов DOOM и Quake Джон Кармак собирается сделать свой последний проект и уйти из игровой индустрии. Об этой печальной новости он поведал корреспондентам CNN. Сейчас Джону 34 года, и недавно у него родился сын. За время периода пленок-распашонок, Кармак планирует создать на основе DOOM 3 Engine абсолютно новый проект, после чего посвятит свое драгоценное время жене Анне Канг и ребенку: "Я не могу работать по ночам. Мне обязательно необходим здоровый восьмичасовой сон".



Сейчас ум Джона занимает исключительно его компания Armadillo Aerospace

К этим словам Джон добавил, что ему давно надоела игровая индустрия, и

последним действительно заинтересовавшим его продуктом был Quake 3: Arena. Сейчас ему значительно интереснее заниматься запуском космических объектов, нежели разработкой интерактивных развлечений. — В.Ч.

Пока, Крис

Крис Манкен, продюсер игры Tribes: Vengeance, объявил о своем уходе из компании Irrational Games. По его словам, он слишком устал от разработки игр, и ему нужен отдых, он и так слишком долго этим занимался. — Д.К.



Рекламируй все!

Особенности национального продакш-плейсмента

Издатель Davilex Games подписал контракт с DUA (организация по внутриигровой рекламе), согласно которому данная компания будет искать фирмы, заинтересованные в размещении внутриигровой рекламы в тайтлах от Davilex. В настоящее время реклама в играх считается достаточно перспективной, также она способна привлечь дополнительное финансирование к разработке проектов. — Д.К.

Канадская оптопая компания

Сэм Фишер — рекламный агент

Аналогичный контракт с DUA был подписан и фирмой Ubisoft. Генеральный менеджер Ubisoft Netherlands Эвин Гроинвилд объявил, что в ближайшем будущем издательство планирует внедрить в свои продукты скрытую рекламу. Первой ласточкой на этом поприще станет Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory. Заметим, что на некоторых уровнях первой части Splinter Cell по полу катались пустые баночки из-под энергетического напитка SoBe. Так что заниматься рекламой Ubisoft не впервой. — В.Ч.



Не желаете ли приобрести наши фирменные товары!

Осенняя вишня

Скоро зацветет Sakura

Ближе к окончанию осени заново осваивающее персональный компьютер издательство Sega выпустит

адаптированную под PC-реалии версию своего консольного хита Sakura Taisen 4, который впервые появился на ныне покойной приставке Dreamcast в 2002 году. Эта японская RPG основывается на сюжете одноименного аниме-сериала про отряд красивых девушек, сражающихся на паровых роботах. Помимо значительно усовершенствованной графики нас ожидает доступ сразу ко всем персонажам трех предыдущих частей. — В.Ч.



Фанты MechWarrior могут запастись корвалолом



銀座に魔を封じている... はじめて聞く話ね?



занять место в пятерке лидирующих издателей. В связи с этим, были опубликованы некоторые финансовые расчеты. По мнению аналитиков обеих компаний, чистая прибыль к концу этого финансового года достигнет \$433 млн., что превысит объединенную прибыль обеих компаний за прошлый год на \$59 млн. К 2007 финансовому году Sega Sammy надеется увеличить чистую прибыль на 40% и достигнуть отметки в \$620 млн., а общий доход компании увеличить до \$5,69 млрд. - Д.К.

Гонщик

Одолеешь Макрея - получишь Nissan

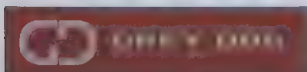


Реалистичная физическая модель повреждений должна стать визитной карточкой Colin McRae Rally 2005

Знаменитый раллийный гонщик Колин Макрей решил непосредственно поучаствовать в создании Colin McRae Rally 2005. Если на протяжении четырех предыдущих частей популярной игры от Колина требовалось лишь давать согласие на использование своего имени и "светиться" в рекламных кампаниях, то на сей раз он изъявил желание поделиться с разработчиками из Codemasters впечатлениями от вождения нового пикапа Nissan. Этот автомобиль будет включен в Colin McRae Rally 2005 в качестве бонуса и достанется тому, кто одолеет виртуального Макрея в режиме карьеры. - В.Ч.

Темная собака

Вместе они - грозная сила



На игровом небосклоне появилась новая звезда под названием Grey Dog Software. Костяк недавно образованной компании составили прославившиеся на ниве разработки спортивных менеджеров Арли Ран, Гэри Горски и Адам Райланд. Первым самостоятельным детищем компании станет незаконченный проект Гэри Горски Total Pro Basketball 2005, который сейчас находится на стадии закрытого бета-тестирования. Его появление на полках магазинов ожидается ближе к Рождеству. Чуть позже в продажу должен поступить Fighting Spirit Адама Райланда. В этой игре вам предложат взять шефство над титаном американского реслинга.

Слово директору, а по совместительству еще и главному программисту, Grey Dog Software Арли Рану: "Мы обещаем создавать игры, которые станут постепенно совершенствоваться, и с каждой новой версией будут впитывать в себя разнообразные новаторские идеи. Должность в Grey Dog Software предоставляет мне уникальную возможность окунуться с головой в мир производства компьютерных игр и при этом прислушиваться к мнению наших фанатов. Я очень хорошо устроился и собираюсь проработать на этом месте очень долго". - В.Ч.

MYTHORA

Акелла

ЛЕЗВИЕ СМЕРТИ

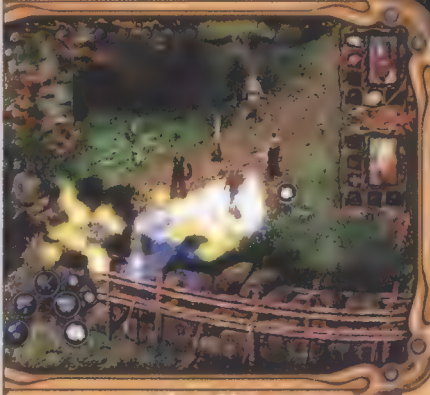
Изгнанник

Banita



телей родной деревни. Кроме одного - он не помнит ничего из своего прошлого. Его, лежащего без чувств в лесу, нашел и привел в деревню местный шаман. Но вот прошло время, и наш герой внезапно начал страдать от огромного количества нахлынувших на него воспоминаний...

В далеком будущем человечество покинет Землю и расселится по окрестностям галактики, оккупировав подходящие для жизни планеты... Главный герой этой ролевой игры, обычный дровосек, почти ничем не отличается от всех прочих жи-



- Огромный игровой мир - четыре континента, пятьсот локаций.
- Необычный сценарий - игры начинается как фэнтези, плавно переходя в научную фантастику.
- Разнообразие оружия и брони - от деревянных дубинок до гранатометов.
- Инновационная система сражений и магии.

www.akella.com



M. GUGU

Розничная продажа в магазинах фирм "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2004 "Akella"
© 2004 "Frontline Studios"
Все права защищены.
Незаконное копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех.поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095) 363-46-14
Представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua



Акелла

У кого ружье

А также Евро, разработчики и игроки



Не бойсь! Свои!

Английское издательство SCI анонсировало кроссплатформенный шутер от первого лица Roll Call, разработкой которого занимается студия Argonaut. В недалеком будущем главный герой игры Ник Мейсон после службы в рядах вооруженных сил вернулся в свой родной дом. За время его отсутствия улицы города превратились в рассадник зла и насилия. Разумеется, прирожденный борец за справедливость не может смириться со столь ужасным фактом и записывается в специальный отряд по подавлению уличных мятежей. Дальше наш хороший парень на протяжении дюжины миссий занимается плановым отстрелом плохих парней, попутно командуя пожарными и врачами скорой помощи. С целью не допустить жертв среди гражданского населения, равно как и порчи их имущества. Одним словом: внутренние войска, МЧС и институт им. Склифосовского в одном лице. Релиз Roll Call состоится примерно в середине 2005 года. — В.Ч., А.Р.

Ларри — друг детей

Поборники общественной морали маржествуют

Дабы снизить возрастной рейтинг, из Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude будут удалены некоторые фривольные моменты. Несмотря на данное издательством Vivendi Universal Games обязательство убрать из творения High Voltage Software все намеки на откровенные сцены, австралийские цензоры из организации OFLC ответили отказом на предложение выставить игре предельный рейтинг MA15+. Если в ближайшее время в содержании Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude не произойдет никаких изменений, то продукт рискует оказаться в черном списке игр, продажа которых на территории Австралии запрещена. — В.Ч.

Вполне возможно, что данного момента в игре не будет



Новый Старый свет

Electronic Arts ставим на Европу

В ближайшее время Electronic Arts значительно расширит свое представительство в Европе. Об этом на прошедшей в Англии Game Developers Conference Еигоре заявил сотрудник европейского отделения Рори Армс. По его мнению, в будущем именно европейские компании станут основными производителями компьютерных игр, и со временем обставят своих американских коллег. В качестве примера Рори упомянул английских девелоперов, которые могут послужить всем остальным европейцам образцом для подражания. В Англии Electronic Arts владеет тремя офисами, в стенах которых трудится 350 сотрудников. Скоро к ним добавится еще 200 человек. При этом руководство североамериканского гиганта не скрывает на траты. В студии на берегах туманного Альбиона инвестировано свыше £250 млн. И это только начало. — В.Ч.



Семью семь

Арифметика австралийских FPS



Австралийская студия KaWoW подписала соглашение с компанией Octagon Entertainment, по условиям которого к последней переходят все права на издание и распространение проекта The Unseelie. Игра появится в конце 2005 года, и будет представлять собой смесь шутера от первого лица, ужасов и ролевых элементов. После авиакатастрофы ваш протесте попадает в кельтский мир смерти. Обратный путь прост — требуется уничтожить всех монстров и семь боссов-демонов. При этом надобно забрать у них семь элементов, иначе король смерти Финварра запрет главного героя в своем царстве навечно. — В.Ч.

Это не мы!

Штатный могильщик BioWare

Георг Цоллер, шеф отдела техподдержки BioWare, комментируя на официальных форумах компании просочившееся в Сеть сообщение "анонимного представителя Atari" о начале работ над Baldur's Gate 3, все отрицал.

В начале этого года именно решительное выступление Цоллера похоронило слух о разработке Neverwinter Nights 2, а через пару месяцев игра все-таки была объявлена. Интересно, сколько нам предстоит ждать на этот раз? — А.Р.



Пары бывают разные

Истинно британское развлечение

Codemasters подписала партнерское соглашение со звездой крикета Брайаном Ларой и анонсировала проект Brian Lara International Cricket. Разработкой игры занимается компания Swordfish Studios. Релиз состоится летом 2005 года. Слово виновнику торжества Брайану Ларе: "После пяти лет перерыва здорово снова поработать с Codemasters. Я всегда гордился тем, что мое имя ассоциируется с играми, и меня часто просили о том, чтобы я снова выступил на данном поприще. В Codemasters работают настоящие специалисты по части создания симуляторов крикета. Я уверен, что они подарят, как мне, так и данному виду спорта огромное число новых поклонников". — В.Ч.

Брайан Лара в реальной жизни...



...и в виде трехмерной модели



Новый приз

Номинация за анимацию

На ежегодном конкурсе аниматоров Annie Awards 2004 будет введена категория "Лучшая игровая анимация". Теперь все игры, вышедшие в США в срок с 1 января по 31 декабря этого года, смогут участвовать в новой номинации. Для этого надо прислать заявку на сайт Annie Awards. Награждение пройдет 30 января 2005 года в Калифорнии. Напомним, что данная церемония была организована актрисой Джун Форэй 31 год назад. — Д.К.

Джун Форэй, основатель премии Annie Awards, голос бесчисленного числа мультперсонажей



Вместе веселее

BioWare и Unreal Engine 3

На сайте компании BioWare появилось сообщение о подписании договора с Epic, по которому ведущий мировой CRPG-девелопер получит движок Unreal Engine 3 для разработки собственных игр. Однако в пресс-релизе ни слова не сказано о том, когда выйдет первая игра, использующая эти технологии. Упоминается лишь, что "разработка проекта идет полным ходом" и "это будет RPG". Также умалчивается сумма и подробности договора. — Д.К.



Грег Зесчук, совладелец BioWare

ИНТЕРНЕТ в Центре Москвы

Волоконно-оптическая сеть RiNet в ЦАО: подключайтесь на лучших условиях!

ТАРИФНАЯ РЕВОЛЮЦИЯ!

RINET
Internet Service Provider

Выделенные каналы с
неограниченным трафиком от **\$20!**



232-1730, 238-3922



www.rinet.ru

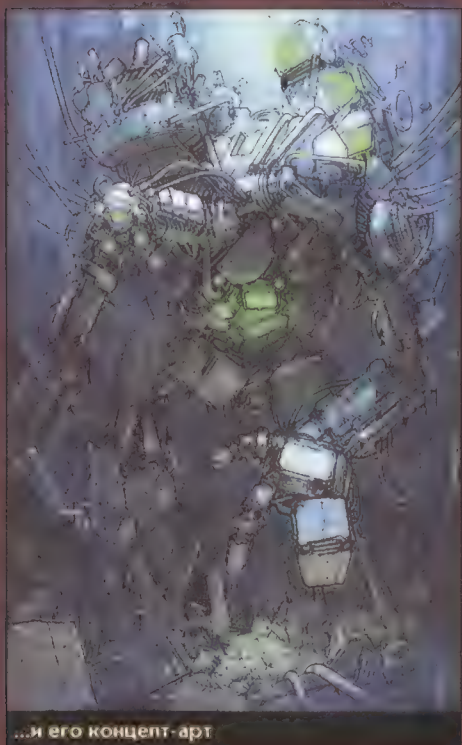
Лицензия Министерства РФ по связи и информатизации № 23859 и 23860

Дышите глубже

Вы все еще взволнованы?



Фан Чжу...



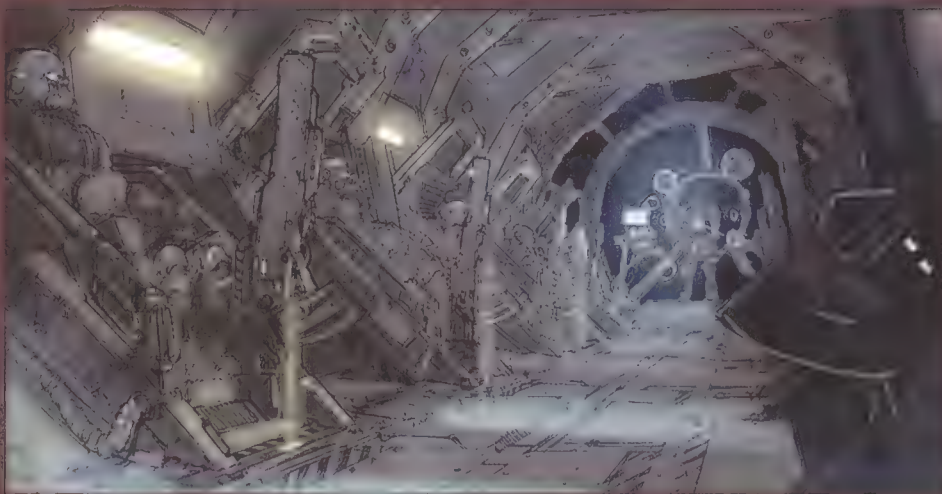
...и его концепт-арт

Вы до сих пор читаете новости о ходе разработки бессмертного проекта Duke Nukem Forever? Тогда данная заметка для вас. Недавно президент издательства Take Two Interactive Рич Родель обмолвился, что игра задерживается лишь по причине ее перехода на графический движок DOOM 3. Дословно его слова звучали следующим образом: "Парни из 3D Realms продолжают трудиться и используют уже готовый движок DOOM 3. Они замечательные разработчики, но игра будет готова тогда, когда она будет полностью закончена. Если вы хотите, чтобы они порадовали нас продуктом первого гласа, тогда вам ничего не остается, как запастись терпением и смиренно ждать".

На этом история не заканчивается. Чуть позже на просторах игрового интер-



Осень 1999 года. Прошло пять лет, а стервятники все еще ждут



нет-ресурса Shacknews глава 3D Realms Джордж Бруссард опубликовал опровержение. Если верить его словам, то произошло какое-то странное недоразумение, так как его команда не использует никакие технологии от id Software. В распоряжении 3D Realms есть доморощенный движок, который "от и до" был сотворен усилиями компании. Вероятно, его внешний вид ввел заблуждение боссов Take Two Interactive.

Самое интересное, что в кругах разработчиков компьютерных игр весьма активно курсирует слух о том, что Duke Nukem Forever строится на основе Unreal Engine 3.0. Впрочем, это, скорее всего, корпоративный анекдот. Хотя, чем черт не шутит...

Не менее интересным слухом, который не подвергся каким-либо опровер-

жениям, стало сообщение о том, что к разработке игры был привлечен маститый концепт-художник Фань Чжу, принимавший участие в создании BloodRayne, Battle Realms и др. (он же рисует арт и для третьего эпизода Star Wars).

Каким образом отразилось появление нового концепт-художника на разработке игры, пока понятно только в одном аспекте: раз нужен концепт-художник, значит пока даже на бумаге концепта мало. Следовательно, игра находится - только не смейтесь - на ранней стадии разработки. И это притом, что дата выхода DNF в данный момент намечена на конец 2005 - начало 2006 года.

Интересно, а на празднование двадцатилетия разработки они журналистов пригласят? - А.Щ. В.Ч.

Байки Барда

Новый издатель для Брайана Фарго

После закрытия Acclaim, ее бывшие подопечные спешат найти новых издателей. Фирма inXile, завершающая работу над The Bard's Tale, кроссплатформенным римейком старой игры, вышедшей еще в далеких восьмидесятых, зару-

чилась поддержкой THQ. До того, как закрылась Acclaim, игра должна была появиться в конце октября этого года (на консолях) и зимой 2004-05 (на PC). Теперь про дату релиза The Bard's Tale ничего не известно. - Д.К.

Несмотря на крах прежнего издателя, Брайан Фарго продолжает улыбаться



Фабрика специалистов

Первый раз в первый класс

В сентябре в университете Южной Каролины был открыт факультет под названием Electronic Arts Endowed Faculty Chair, на котором студенты смогут получить необходимые знания для работы в игровой индустрии. По словам представителей ЕА, на данный

момент ощущается острый недостаток в специалистах, и они попытаются восполнить данный пробел благодаря программе EA Game Innovation Lab, которая займется исследованием новых игровых направлений. Чуть раньше, в этом году, был открыт трехгодичный курс по подготовке геймдизайнеров. - Д.К.

Один из корпусов университета Южной Каролины. Возможно, именно здесь учат на геймдизайнера



Agg-он к Joint Operations

По ту сторону "Тайфуна"

Novalogic анонсировала Joint Ops: Escalation, первый expansion pack для шумевшей игры. Место события переносится из Индонезии в другие азиатские регионы, игроки получат новые боевые машины, в том числе - мобильные ракетные пусковые установки класса "земля-воздух" и мотоциклы. Также будет добавлена возможность парашютного десантирования. Еще среди названных разработчиками фиш промелькнули керамические бронежилеты и новое вооружение для охраны баз. Вместе с адд-оном будет добавлено 25 новых карт. Появиться Joint Ops: Escalation должен уже скоро, 16 ноября. - Д.К.

Создатели Joint Operations



КОМПАНИЯ

ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ

ПРЕДЛАГАЕТ

ТЕЛЕФОННЫЕ КАРТЫ
"ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ"

- КОСЬЯНИ ВАСИЛИЙ ИВАНОВИЧ

• ПИКИН Т.Ю. • БЕЛТАТ ИД

• УДОВИЧЕНКО АЛЕКСАНДР СЕРГЕЕВИЧ

• АЛЕКСАНДРОВ АЛЕКСАНДР

• ПИСУНОВ АЛЕКСАНДР

ВЫГОДНЫЕ ТАРИФЫ:

карты "ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ" - 10% скидка на звонки

- более 100 минут разговора с различными регионами России

- или 130 минут разговора с Израилем

- или 150 минут разговора с Европой, Америкой, Канадой, Австралией

- или более 300 минут разговора с Москвой или Санкт-Петербургом

"ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ" - Санкт-Петербург

Россия, 196105, Санкт-Петербург,

ул. Кузнецовская, д. 52,

корп. 8, литера "Ж"

тел./факс: +7 (812) 970-1834

+7 (812) 326-1286

www.telekom.ru

e-mail: spb@telekom.ru

ЗАО "ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ" - МОСКВА

Россия, 125319, Москва,

4-я ул. 8 Марта, 3

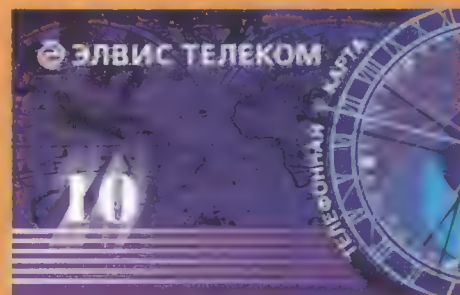
тел.: +7 (095) 777-2459

+7 (095) 777-2477

факс: +7 (095) 152-4641

www.telekom.ru

e-mail: sale@telekom.ru



Прогноз «Витория» - «Спартак»

С января 2004 года

информация в сети

используется для оценки

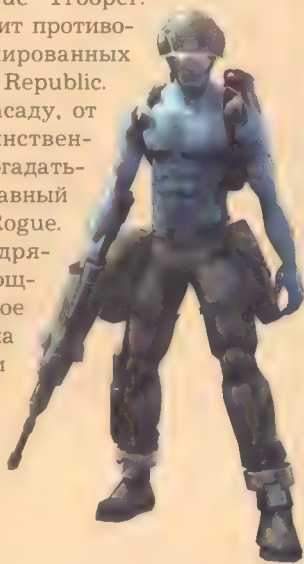
Войны клона

Вчерешней гость из мира комиксов

Компания Rebellion вовсю корпит над новым проектом по мотивам популярной вселенной комиксов 2000AD Rogue Trooper.

В основе сюжета лежит противостояние отряда клонированных солдат с армией North Republic.

После попадания в засаду, отряда остается единственный боец. Нетрудно догадаться, что им станет главный герой игры по имени Rogue. Герой-одиночка умудряется отбить у врага мощное экспериментальное оружие и выходит на тропу кровавой мести за гибель своих друзей. Ориентировочная дата релиза PC-версии этого кроссплатформенного шутера – осень 2005 года. – В.Ч.



Myst

Картинки с выставки

С 17 по 19 сентября этого года в Великобритании прошла выставка концепт-арта легендарной серии квестов Myst. Эта первая в мире галерея, посвященная компьютерным играм, была организована в лондонском County Hall Gallery. Кроме самих концептов, посетители смогли увидеть скриншоты из игр, пообщаться с разработчиками, а также узнать много нового о разработке четвертой части. Джон Паркер, финансовый директор Ubisoft, комментирует: "Серия Myst завоевала любовь миллионов игроков, а также звание самой красивой игры в мире. Мне очень приятно, что художники, вложившие в эту игру столько сил, наконец-то получают признание в мире искусства". – Д.К.

Самые красивые в мире летающие буллыжики



Да здравствует их сугг!

Маньки - отдельно, Manhunt'ы - отдельно

К тринадцати годам тюремного заключения приговорил Лейчестерский Королевский суд семнадцатилетнего Уоррена Леблана за убийство друга. В феврале этого года Уоррен, вооружившись ножом и молотком, заманил четырнадцатилетнего Стефана Пакираха в городской сад, где ограбил и убил. О подробностях поднятой вокруг этой трагедии и одной коробочки с Manhunt шумихи вы можете прочитать в прошлом выпуске новостей.

На суде Леблан объяснил свой поступок необходимостью найти £75 для выплаты долга.

К чести английского правосудия надо сказать, что ни судьи, ни полиция не признали сомнительного факта влияния Manhunt на характер действий подсудимого, заявив, что Леблан попал под влияние романтизации криминального мира, широко распространенной в современном обществе, и одна лишь компьютерная игра никак не может являться катализатором такого поступка, как убийство.

Скорее всего, это будет далеко не последняя попытка обвинить игры от Rockstar в антисоциальной направленности. Впрочем, даже если и удастся довести дело до открытого суда, то это еще ни о чем не скажет, ведь на совести Rockstar Games - самая "успешная" в плане судов серия игр Grand Theft Auto. Так что на защите собственных прав эта компания съела не одну собаку и абсолютно уверена в собственных силах, раз уж собирается вскоре выпустить GTA: San Andreas. – А.Щ.

В отличие от своих предшественников, герои San Andreas станут трудиться на благо общества...



...давать бесплатные уроки танцев...



...бороться с лесными пожарами...



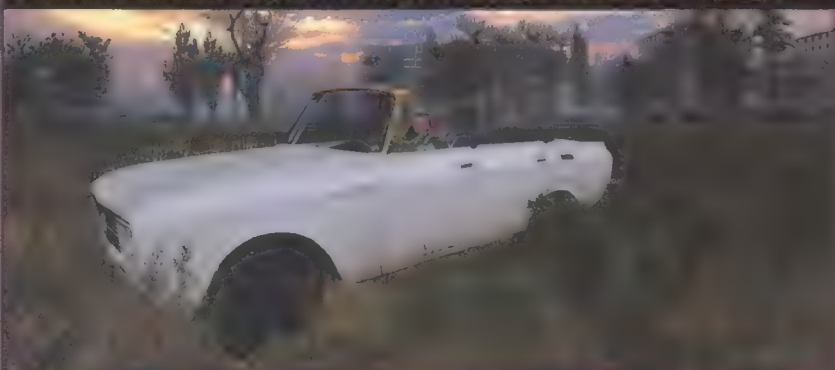
...убирать промышленный мусор

Арифметика для "Сталкера"

Или насколько 64 больше, чем 32?

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl будет заточиваться специально под 64-битные процессоры от AMD. Об этом стало известно от издателя, компании THQ, которая заявила, что на компьютерах с вышеперечисленными процессорами игра просто преобразится: уровень AI резко повысится, существенно увеличится количество персонажей на карте, возрастет качество графики, а сам мир расширит свои границы. Как следует из заявления THQ, разработчики из GSC будут тесно сотрудничать с AMD. – Д.К.

С новыми технологиями даже "Москвич 412" сойдет за машину



Немного статистики

У игры не женское лицо

Аналитики из ELPSA (Ассоциация издателей развлекательного программного обеспечения) подсчитали средний процент женщин среди игроков и сделали некоторые прогнозы по поводу участия прекрасного пола в играх. Оказывается, в США, Японии и Корее женщины составляют 39%, 36,8% и 65,9%, соответственно от общего числа играющего населения. В Западной Европе — всего 25%, однако, по мнению ELSPA, в ближайшее время все может кардинальным образом измениться, и, наоборот, мужчины окажутся в меньшинстве. Также стало известно, что большая часть женщин-геймеров находится в возрасте от 30 до 35 лет, и времени на игры у них намного меньше, чем у мужчин. Но в тоже время, по оценкам аналитиков, у играющих дам — огромный финансовый потенциал, по предварительным подсчетам, они приносят прибыль в районе €14 млрд. ежегодно.

"Кстати, огромную роль в развитии вычислительной техники сыграла женщина, Ада Лавлейс, дочь Байрона", — напоминает нам один из сотрудников ELPSA. — Д.К.



Ада Байрон, графиня Лавлейс. Дочь того самого Байрона, друг и соавтор того самого Бэббиджа. Впрочем, об играх в 1834 году речи не было, по крайней мере — о компьютерных...

До последнего пенса

Британский игровой рынок в цифрах

Также ELSPA опубликовала результаты исследований по развитию игрового рынка на территории Великобритании. По ее данным, за последние шесть лет этот рынок вырос практически на 100% (для сравнения: за тот же период доходы от продаж DVD/VHS увеличились всего на 14%, доход от проката фильмов поднялся на 30%, а продажи музыкальных дисков снизились на 4,5%). Софтверный рынок Великобритании превышает рынки Германии и Франции вместе взятые, хотя население Англии — всего 60 млн. человек (в вышеперечисленных странах — примерно 140 миллионов). С 1995 года в стране было продано более 25 млн. различных компьютерных девайсов (не считая PC).

По оценке аналитиков из European Video Games, Великобритания занимает третье место по годовому обороту компьютерного рынка, ее опережают только США с Японией. Также стало известно о том, что весь западноевропейский рынок по годовому обороту на \$1,2 млрд. отстает от Америки, но превышает показатели Японии на \$3,7 млрд. Предполагается, что в ближайшие несколько лет Европа сможет догнать США за счет десяти новых государств, вступивших в ЕС. Мировой же рынок компьютерных игр за 2003 год достиг оборота в \$18,2 млрд., что почти на 10% превышает показатель 2002 года. По прогнозам, к 2007 году он увеличится еще на 16% и достигнет \$21,1 млрд. — Д.К.

Что есть у беземота?

Wideload обзаводится издателем

Компания разработчиков Wideload Games заключила контракт с издателем Aspyr Media, по которому Aspyr выпустит первый проект начинающих разработчиков. Напомним, Wideload Games была создана Алексом Серопяном, основателем Bungie (Myth, Halo). На данный момент штат компании насчитывает почти пятьдесят человек (большая часть которых трудилась над Halo и Oni). Aspyr была основана в 1996 году и является крупнейшим издателем игр для платформы Mac. По некоторым данным, первая игра от компании Серопяна разрабатывается для PC и Xbox и будет основана на движке Halo. Появится она не раньше 2005 года. — Д.К.



Массовые аресты

Польская полиция в действии

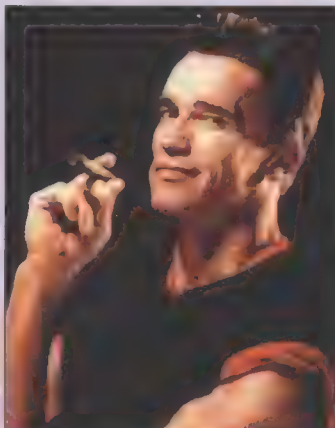
В Польше арестована группа пиратов численностью в сто человек. По заявлению польской полиции, все они уже достигли совершеннолетия, но, в тоже время их возраст не превышает 20 лет. Группа занималась распространением

нелегальной продукции через интернет, причем, продавала не только музыку, фильмы и игры, но и научные работы, скачанные с университетских компьютеров. Но самое интересное заключается в том, что весь вarez хранился на серверах административных и образовательных учреждений. — Д.К.

Стальная хватка закона

Игры взяты под контроль

Губернатором Калифорнии Арнольдом Шварценеггером подписан указ, благодаря которому билль под названием Assembly Bill 1793 превратился в закон. Теперь продавец, продавший игру с рейтингом "M" несовершеннолетнему (в США совершеннолетие наступает в 21 год), будет оштрафован на сумму в \$2 тыс. и может получить срок в один год лишения свободы. Также продавцам придется ставить игры с данным рейтингом на полки недоступные взору детей. Еще одно обязательство — установка плакатов, на которых будет объясняться значения рейтингов, выставляемых играм. — Д.К.



DIE Awards 2004

Награды и призы

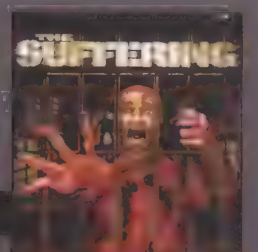
Стали известны лауреаты британской премии Develop Industry Excellence Awards 2004. Всего в церемонии награждения приняло участие более трехсот именитых разработчиков. Ubisoft и Crytek получили по две награды, Sony Computer Entertainment Europe взяла три награды (две за EyeToy и одну — за серию Grand Prix). Также награду за вклад в развитие компьютерных игр получил Питер Молинье. Всего было девятнадцать номинаций. — Д.К.



Сама невинность

Британцы находят "Страдание" невыносимым

Midway Games получила жалобу от цензоров после того, как в боксе London Underground появился рекламный постер игры The Suffering с изображением "ужасного заключенного, смотрящего через решетку". Также в жалобе идет речь о каких-то трупах и куче крови, которые, якобы присутствуют на изображении. Цензоры утверждают, что этот постер слишком жесток, чтобы его видели дети, так как он "призывает к активным действиям, вводит в депрессивное состояние и расшатывает нервную систему". На что Midway Games возразила: "Наша реклама ни к чему не призывает, а просто отражает сущность игры". Пока, не известно, дойдет ли дело до суда. — Д.К.



Вот так это выглядело

Музыка хаоса

Splinter Cell 3 заговорит по-новому



Амон Тобин

Компания Ubisoft сообщила о том, что музыку для игры Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory пишет Амон Тобин. В своих композициях Амон использует электронные звуки, следовательно, живой музыки мы не услышим, зато получим хороший набор скомпонованных сэмплов. Причислить музыку Тобина к какому-нибудь определенному жанру критики не в состоянии вот уже более пяти лет. Лучшими его альбомами признаны Permutation и Supermodified. "Музыка и звуки занимают в играх серии Splinter Cell одно из главных мест, и Chaos Theory не станет исключением, мы используем новейшие технологии создания эффекта полного погружения" - заявил Тони Ки, вице-президент отдела маркетинга Ubisoft. - Д.К.

Платина для "Звездных войн"

Миллион, миллион, миллион...

LucasArts сообщил о том, что суммарное количество проданных копий Star Wars: Knight of the Old Republic на Xbox и PC достигло одного млн экземпляров. По этому поводу было решено переиздать игру и снизить цену на коробочную версию "Звездных войн". Теперь она стоит \$19,99. - Д.К.



Понг! И никакого пинга

Второе рождение легенды

В Германии был создан новый образец игры "всех времен и народов" Pong. Эта аркада была выпущена 32 с половиной года назад, в мае 1972 года. Именно тогда был подписан договор между компаниями Magnavox и Atari (истинной Atari, а не той, что существует сейчас) и создан первый игровой аппарат Odyssey. С этого момента принято вести отсчет истории видеоигр. Теперь же группа немцев решила возродить легенду и создала полностью механический вариант Pong, назвав его Pongmechanik. Главной его особенностью является то, что в реинкарнации "Понга" не используется электроника, все построено на электромоторах,



как и в данной разработке несть числа. Таблетки автомата: 115 см в высоту, 61 см в ширину и 82 см в длину. Питается он от обычной розетки с напряжением в 220 вольт.

Сценарист

Для Агаты Кристи

Сегодня стало известно имя сценариста для первой игры по мотивам книг Агаты Кристи. Им стал Ли Шелдон, известный по проекту URU: Ages Beyond Myst. Пока мы не знаем даже названия готовящейся игры, известно только то, что ее выпустит The Adventure Company, а примерная дата релиза - осень следующего года. - Д.К.



Ли Шелдон

Два в одном

Сюрприз от Ubisoft



— Это же наш танк!
— Я, я...

Находящаяся в разработке игра Tom Clancy's Ghost Recon 2 выйдет в двух версиях. Одна из них разрабатывается компанией Red Storm Entertainment для PC и Xbox. Над второй трудятся разработчики из Ubisoft Shanghai, и предназначена она для GameCube и PS2. Но самое интересное заключается в том, что сюжеты игр будут абсолютно разными, т.е. в Ghost Recon 2 для PC нам придется переместиться в 2014 год, а версия от Ubisoft будет представлять собой приквел к разработке Red Storm. По словам издателя, таким образом, они пытаются раскрыть истинные возможности разных платформ. - Д.К.

Будущее американского стрелкового вооружения крупным планом



Золото

Не олимпийское

Microsoft сообщила, что выпустит "золотое издание" стратегии Rise of Nation. Как минимум, оно будет включать в себя диск с оригинальной игрой и адд-он Thro-

nes & Patriots (увидел свет в апреле этого года). Пока не известно, что еще будет добавлено в коробку, может быть, какой-нибудь сувенир типа футболки или статуэтки. В любом случае, стоит все это будет порядка \$30. - Д.К.

Громко и четко

Компьютерный мир



"Абрамсы" в поисках экзпы

Издательство GMX Media анонсировало Will Of Steel - новую тактическую RTS с элементами RPG по мотивам недавних событий в Афганистане и Ираке.

Главными героями станут офицер морской пехоты США Уильям Стил и его отряд. Каждый боец этого подразделения - не безликий юнит, а настоящий солдат со своими характеристиками, накапливающий опыт во время боевых действий. Это откроет им путь не только к медалям, но и к новым полезным навыкам вроде вызова поддержки с воздуха или получения данных о местности напрямую со спутника-шпиона. Так что соратников надо будет любить и беречь, иначе можно остаться без всех этих бонусов. Воевать же придется не только в пешем строю: подопечные могут водить танки, APC, использовать беспилотные самолеты-разведчики и прочие военные машины.

Не устают авторы нахваливать и движок будущей игры. По их словам, он способен отображать динамическое освещение с тенями, изменение погодных условий, бамп-мэппинг и шейдерные эффекты. И все это на фоне высочайшего уровня детализации. На скриншотах, правда, пока этого ничего не видно.

Еще одной фицей Will Of Steel является возможность голосового управления игрой. По заверениям авторов, игру можно будет пройти, вообще не прикасаясь к клавиатуре и мышке. Голосом можно будет делать все: выделять юниты (и их группы), отдавать приказы, вращать камеру и т.д.

Насколько качественно реализуют свои идеи разработчики из Gameyus, мы узнаем уже в четвертом квартале этого года. - А.И.



"Абрамсы" в поисках экзпы

Star Wars и Lego

Из чего сделаны настоящие джедаи?

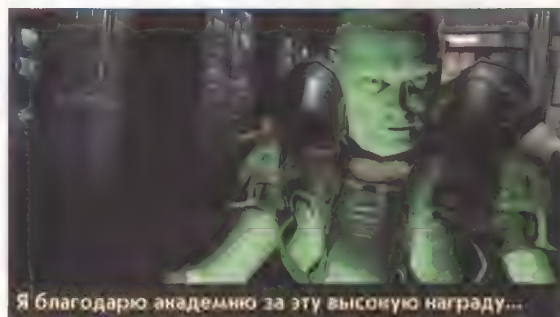


Возможно, это самая реалистичная графика в мире

Компания Eidos сообщила, что она займется изданием Lego Star Wars. Игра является приквелом к фильмам Лукаса и принадлежит к жанру action/adventure. Разработкой Lego Star Wars занимается компания Traveller's Tales, создатель Finding Nemo и Haven: Call of the King. Игра создается для всех платформ, включая PC, и должна появиться в апреле следующего года. - Д.К.

Кому достанется

Золотой Джойстик 2004?



Я благодарю академию за эту высокую награду...

Компания Future Publishing определила окончательный список номинантов ежегодной премии Golden Joystick 2004. Церемония награждения пройдет в Лондоне 5 ноября этого года. Победитель определяется голосованием, в котором может принять участие любой желающий. Первое место среди номинантов заняла компания THQ, которая на церемонии награждения может получить сразу девять золотых джойстиков, второе место занимает Nintendo, номинированная восемь раз. Фаворит этого года, DOOM 3 попал в две номинации: "Игра года" и "Игра всех времен и народов". - Д.К.

Шерман

Броня крепка, но танки ваши...

Компании Merscom и Sylum Entertainment подписали контракт, по которому первая издает игру WWII Tank Commander, военную аркаду жанра shoot'em all. Игроку предлагается взять на себя управление танком М4 "Шерман" и сыграть немаловажную роль в освобождении Европы от нацизма, пройдя путь от Франции до Германии. По заявлениям разработчиков, данный проект создается специально под 64-разрядные процессоры, а также заточивается под самые лучшие звуковые карты. Игра появится в продаже в декабре этого года. - Д.К.

Квартальный план



- 1 В графе "Премьера" указана дата выхода первой версии игры.
- 2 Редакция не несет ответственности за последствия Варфоломеевской ночи, вырубку экваториальных лесов и перенос сроков релизов.

Эту игру ждут многие, ее ждут даже те, кому прочие игры данного жанра несимпатичны. Ждут, хотя бы для того, чтобы просто взглянуть. Сверяйтесь с календарем.

Может быть, когда вы читаете эти строки, игра уже вышла. Может быть, всех нас жестоко обманули, и придется ждать еще полгода. Но эти релизы обещали стать событиями месяца.

Премия имени Фокса Малдера продолжают удерживать Гейб и Ко. Несмотря на скандальное судебное разбирательство с VU Games, все онлайн-магазины продолжают считать, что Half-Life 2 увидит свет в начале ноября. Не отстают от них и игровые ресурсы Сети. Они не только сдвинули предполагаемую дату релиза V:TM – Bloodlines с 20 на 8 ноября, но и в один голос уверяют, что уже этой зимой мы увидим Team Fortress 2. Хочется верить, что здесь кроется нечто большее, чем простой оптимизм.

ACTION

Игра	Издатель	Когда
Tribes: Vengeance	Sierra, 1C	12 октября
SpongeBob	THQ	27 октября
The Incredibles	THQ	28 октября
Men of Valor: Vietnam	VU Games	30 октября
Age of Alexander	Ubisoft	1 ноября
Half-Life 2	VU Games, Soft Club	1 ноября
Star Wars: Republic Commando	LucasArts	8 ноября
Painkiller: Battle out of Hell	Dreamcatcher	14 ноября
Lemony Snicket: A Series of Unfortunate Events	Activision	15 ноября
Demon Stone	Atari	16 ноября
Prince of Persia: Warrior Within	Ubisoft	16 ноября
Miami Vice: The Game	Davilex	26 ноября
Sonic Heroes	SEGA	Ноябрь
Medal of Honor: Pacific Assault	Electronic Arts, Soft Club	Ноябрь
Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	Ноябрь
Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay	VU Games	7 декабря
Close Combat: First To Fight	Take 2	15 декабря
Team Fortress 2	VU Games	31 декабря
SPECNAZ: Project Wolf	GMX Media, Новый Диск	Декабрь
Project: Snowblind	Eidos	Декабрь

STRATEGY

Black & White 2	Electronic Arts	14 октября
SuperPower 2	DreamCatcher	15 октября
Ski Resort Manager	Globalstar	19 октября
Will of Steel	GMX Media	25 октября
Knights of Honor	EA, Новый Диск	Октябрь
Chessmaster 10.000	Ubisoft	1 ноября
World at War	Matrix Games	2 ноября
Roller Coaster Tycoon III	Atari	2 ноября
Axix & Allies: RTS	Atari	2 ноября
Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth	Electronic Arts, Soft Club	2 ноября
Playboy: The Mansion	Ubisoft	2 ноября
Alexander	Ubisoft	5 ноября
Sid Meier's Pirates!	Atari	16 ноября
Zoo Tycoon 2	Microsoft	16 ноября
Alexander The Great	Deep Silver	Ноябрь
Hearts of Iron 2	Paradox, 1C	Ноябрь
Tin Soldiers: Alexander the Great	Matrix Games	Осень-Зима

SIMULATION - SPORTS

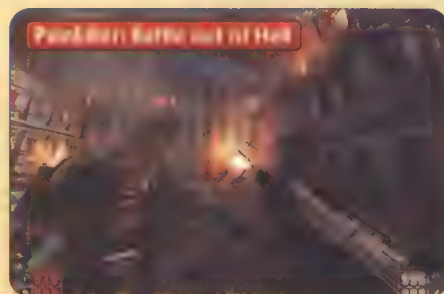
NBA Live 2005	Electronic Arts, Soft Club	3 октября
Colin McRae Rally 2005	Codemasters	Октябрь
Starsky & Hutch 2	Empire Interactive	Октябрь
FlatOut	Empire Interactive, Бука	5 ноября
Pool Shark 2	ZOO Digital	15 ноября
Need For Speed Underground 2	Electronic Arts, Soft Club	15 ноября
Richard Burns Rally	SCI, Бука	Осень
World Championship Snooker 2004	Codemasters	Осень
Championship Manager 5	Eidos	Осень

RPG - ADVENTURE

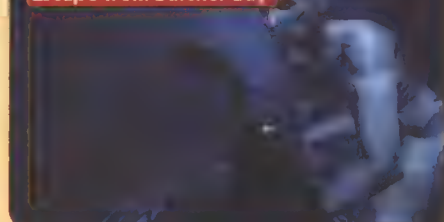
Neverwinter Nights Platinum Edition	Atari	19 октября
Law and Order 3	VU Games	19 октября
Return to Mysterious Island	Dreamcatcher	27 октября
Fall: the Last Days of Gaia	Silver Style, Руссобит-М	Октябрь
Spooks	BBC	Октябрь
CSI Miami	Ubisoft	1 ноября
Vampire: The Masquerade — Bloodlines	Activision	8 ноября
Fahrenheit	VU Games	21 ноября
Dungeon Siege 2	Microsoft	1 декабря
Grafan	Неизвестен	Осень-Зима
Divine Divinity 2	CDV	Осень-Зима
Still Life	MC2-Microids	Осень-Зима

ONLINE

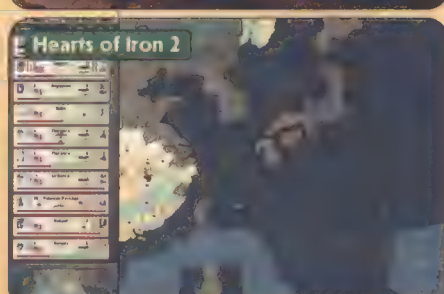
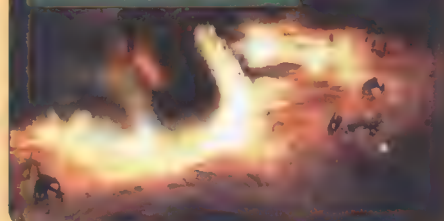
Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed	Emu Online	26 октября
Auto Assault	NCSoft	Октябрь
Ultima Online: Samurai Empire	Electronic Arts	1 ноября
The Matrix Online	Warner	14 ноября
World of Warcraft	VU Games	15 ноября



Chronicles of Riddick:
Escape from Butcher Bay



Lord of the Rings:
The Battle for Middle-Earth



Fall: the Last Days of Gaia



Dungeon Siege 2



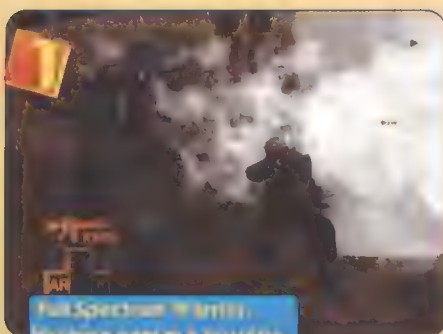
Наши

РЕЛИЗЫ ПРОШЕДШЕГО МЕСЯЦА

Русское название	Оригинальное название	Жанр	Издатель	Рейтинг ИИМ	Премьера
Full Spectrum Warrior	Full Spectrum Warrior	Симулятор	Симбиотик/Клиентеле	100% в конкурсе	11 сентября 2004
Warhammer: Dawn of War	Warhammer: Dawn of War	RTS	Симбиотик/Клиентеле	100% в конкурсе	11 сентября 2004
Overlord: Darklord	Overlord: Darklord	RTS	Почет Дел	100% в конкурсе	11 сентября 2004
Arctery Online: Alien Invasion	Arctery Online: Alien Invasion	ММО	Warhammer	100% в конкурсе	11 сентября 2004
The Sims 2	The Sims 2	Симулятор	Симбиотик	100% в конкурсе	11 сентября 2004
100% 2004	100% 2004	Симулятор	Симбиотик	100% в конкурсе	27 сентября 2004

ПЛАНЫ НА БУДУЩЕЕ

Русское название	Оригинальное название	Жанр	Издатель	Когда	Премьера
Полный Спектр	Full Spectrum	RTS	Симбиотик	Октябрь	Массовая премьера
Warhammer: Dawn of War	Warhammer: Dawn of War	RTS	Симбиотик	Октябрь	Массовая премьера
Overlord: Darklord	Overlord: Darklord	RTS	Почет Дел	Октябрь	Массовая премьера
Arctery Online: Alien Invasion	Arctery Online: Alien Invasion	ММО	Warhammer	Октябрь	Массовая премьера
The Sims 2	The Sims 2	Симулятор	Симбиотик	Октябрь	Массовая премьера
100% 2004	100% 2004	Симулятор	Симбиотик	Октябрь	Массовая премьера
Полный Спектр	Full Spectrum	RTS	Симбиотик	Октябрь	Массовая премьера
Warhammer: Dawn of War	Warhammer: Dawn of War	RTS	Симбиотик	Октябрь	Массовая премьера
Overlord: Darklord	Overlord: Darklord	RTS	Почет Дел	Октябрь	Массовая премьера
Arctery Online: Alien Invasion	Arctery Online: Alien Invasion	ММО	Warhammer	Октябрь	Массовая премьера
The Sims 2	The Sims 2	Симулятор	Симбиотик	Октябрь	Массовая премьера
100% 2004	100% 2004	Симулятор	Симбиотик	Октябрь	Массовая премьера



Full Spectrum Warrior
Массовая премьера в октябре



Warhammer: Dawn of War
Массовая премьера в октябре



Overlord: Darklord
Массовая премьера в октябре



Arctery Online: Alien Invasion
Премьера в октябре 11(12) 2004



The Sims 2
Массовая премьера в октябре

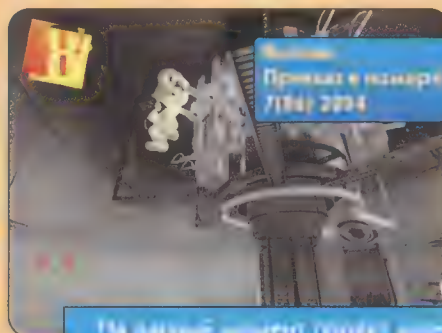


100% 2004
Массовая премьера в октябре

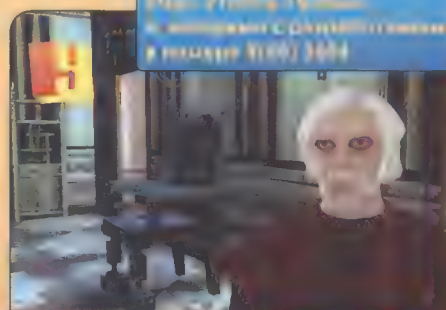
В каком-то смысле, этот ардон является небезопасным шагом вперед, ибо он не привносит в игру каких-то кардинальных изменений. Нет, это просто документальная история с необычными второстепенными затворами, которые ради того, чтобы показать нам проклятые области Буквен "В" и "П" в аббревиатуре MMORPG.

Наша команда также отменила интересный фант - FPS, у которого одержит в каждом эпизоде, отныне особенно пышно цветут и кораблях на экранизации корабельных. Вслед за Клейд и дождевиком, к этому рейтингу готов отпустить в записи Родны последние шутки "Истории" - жуткой, а хорошие сыграть спок, просят.

Истории. Интервью с разработчиками в октябре 11(12) 2004



The Sims 2
Премьера в октябре 11(12) 2004



100% 2004
Массовая премьера в октябре 11(12) 2004

На данный момент проект имеет статус, как минимум, в разрабатываемом. Все-таки развитие аналогичного и любимого игроками сеттинга не может не заинтересовать. Но вот будет ли это проект достойный своего имени "Штор" или просто очередной шутер "по мотивам", узнаем как минимум в конце 2004 года.

Наша команда также отменила интересный фант - FPS, у которого одержит в каждом эпизоде, отныне особенно пышно цветут и кораблях на экранизации корабельных. Вслед за Клейд и дождевиком, к этому рейтингу готов отпустить в записи Родны последние шутки "Истории" - жуткой, а хорошие сыграть спок, просят.

The Incredibles

★ Жанр Action/Adventure ★ Издатель THQ, Новый диск
★ Разработчик Heavy Iron Studios ★ Дата выхода 1 ноября 2004
★ Сайт www.incrediblesgame.com

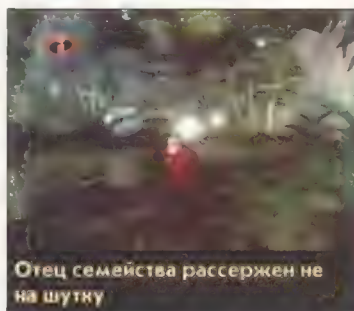


Никакая железная конструкция не устоит перед таким напором.

Руководство THQ не скрывает, что в прошлом году основные доходы компания получила благодаря сверхудачной продаже кроссплатформенной детской аркады Finding Nemo. Незамысловатая игра по мотивам популярного мультфильма от кудесников трехмерной анимации из Pixar разошлась по миру баснословным тиражом в 2,3 млн. экземпляров.

А почему бы этот трюк не повторить заново? На сей раз – с выходящей в ноябре этого года The Incredibles. В принципе, можно даже замахнуться на побитие рекорда. Ведь "Немо" был рассчитан на самых маленьких детей, а целевую аудиторию "Суперсемейки" составляют зрители от 12 до 24 лет.

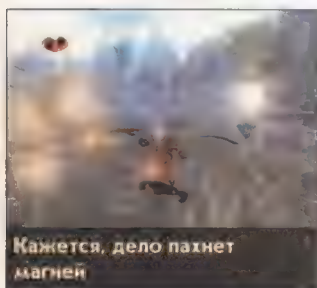
Сюжет нового мультфильма подходит для игры куда лучше, чем скитания разноперой рыбки-отца. Чета сверхлюдей по причине притупившихся суперспособностей стала жить размеренной человеческой жизнью на окраине большого города. Никаких залихватских драк, погонь и отчаянных трюков. В общем, полное отсутствие хотя бы намек на какие-нибудь приключения. Дело дошло до того, что герои вынуждены скрываться от одного мегаплохиша и им даже пришлось обратиться за помощью к сотрудникам программы по защите свидетелей. В конце концов, получилось так, что "федералы" не смогли оказать достойное содействие, и в один прекрасный день экс-супергероям пришлось вспомнить забытые сверхспособности и облачиться в свои фирменные цветастые костюмы.



Отец семейства рассержен не на шутку.

Судя по выложенному в Сеть видеоролику, по геймплею The Incredibles больше всего напоминает классический платформер с редкими вкраплениями элементов шутера от первого лица. Действие разворачивается, как на открытых территориях, так и в замкнутых пространствах.

P.S. Локализацией The Incredibles займется студия troll.ru (подразделение snowball.ru). Причем персонажей будут озвучивать актеры, которые примут участие в дубляже грядущего мультфильма. В качестве издателя выступит компания "Новый диск". Российский релиз состоится одновременно с премьерой русскоязычной версии мультфильма – 25 декабря 2004 года. – В.Ч.



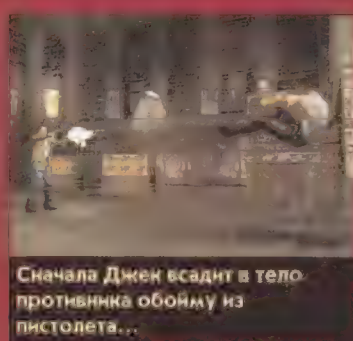
Кажется, дело пахнет магией.

Dead to Rights 2: Hell to Pay

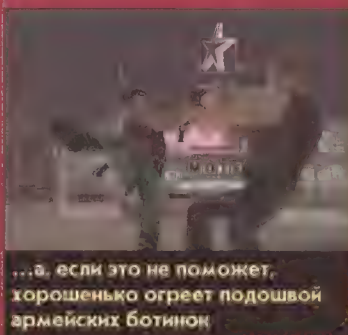
★ Жанр TPS ★ Издатель Namco
★ Разработчик Namco HomeTek ★ Дата выхода 17 ноября 2004
★ Сайт www.deadtorigths2.com

Обладатели приставок знали о ведущихся в недрах Namco HomeTek работах над Dead to Rights 2 достаточно давно. И только недавно на официальном сайте игры среди логотипов PlayStation 2 и шайтан-коробки появился значок PC CD-ROM.

Первое, что бросается в глаза, – это изрядно похорошевшая картинка. Конечно, игровой процесс – штука первостепенная, но, согласитесь, крайне неудачно портированная с Xbox первая часть смотрелась некрасиво, а местами даже ужасающе. В Hell to Pay разница превосходства графических технологий персонального компьютера над приставками менее заметна. Причиной тому – справная служба свежего графического движка и применение более плавной анимации персонажей.



Сначала Джек всадит в тело противника обойму из пистолета...



...а, если это не поможет, хорошенькоогреет подошвы армейских ботинок.

Наверное, вы обратили свой взор на расположившиеся поблизости скриншоты и поймали себя на мысли, что мир Dead to Rights 2 обладает поразительным сходством со второй частью "Макса Пейна". В отличие от страдающего головными болями полицейского, бесстрашный Джек Слейт и его верный пес Шедоу обладают более мощным арсеналом приемов и уповок, да и цель учиняемого смертоубийства куда благороднее – спасение маленькой девочки, попавшей в беду на погрязших в криминале улицах Grant City.

Разработчики утверждают, что вторая часть окажется более жестокой, мрачной и кровавой, нежели оригинал. Разумеется, вдобавок к этому нам сулят высокий уровень искусственного интеллекта противников, невероятную интерактивность уровней с кучей разрушаемых объектов и предметов интерьера, огромное число различных типов стрелкового оружия, плюс прочую мишуру, входящую в типовой набор предрелизных обещаний. – В.Ч.



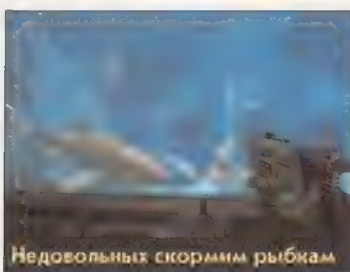
Этот полет вам никакую игру не напоминает!

Chronos

★ Жанр FPS ★ Издатель Не объявлен
★ Разработчик Saber Interactive ★ Дата выхода Не объявлена
★ Сайт www.saber3d.com



С сатирами из Will Rock была точно такая же история. Хрупкие недолговечные создания



Недовольных скорим рыбкам

Любители много стрелять и мало думать наверняка помнят прошлогодний Will Rock. Ураганный FPS в древнегреческом антураже, за время прохождения которого мы под корешок вырезали пантеон олимпийских богов. Сейчас создатели игры – питерская команда Saber Interactive – работает над новым проектом. Планируют выпустить его не только на PC, но и на приставках (Xbox и PlayStation 2). Такой подход выдает в них людей серьезных и думающих о хлебе насущном. Графической основой послужит следующее поколение движка Saber3d, того самого, на котором был сделан Will Rock. Пока что это самое следующее поколение выглядит здорово похожим на предыдущее. На ранних скринах из Chronos даже новенькая моделька арбалета так же пачкается кровью, как ее товарка из Will Rock. И при всем уважении, графика не оставляет впечатление "кинематографической" ((с) сайт разработчиков). Так что пока основным отличием от Will Rock можно назвать только то, что бедокурить нам придется в футуристическом будущем. Название Chronos, судя по всему, является рабочим, сама Saber Interactive время от времени величает игру "Current project". Это, собственно, вся информация о "Хроносе". К сожалению, разработчики – те еще затворники, и про собственную игру рассказывают, как под пытками. Ну да ничего, придет время рекламной кампании – разговаривать. – **К.П.**



Выполненный в стиле соцреализма вкрапок позволяет надеяться, что мы боремся за светлое будущее

X2: The Return

★ Жанр Spacesim ★ Издатель Deep Silver
★ Разработчик Egosoft ★ Дата выхода Февраль 2005
★ Сайт www.x2thethreat.com

Ситуация, сложившаяся в современных космосах, подобна пирамиде. У самого основания переругиваются падшие ангелы с оборванными мантиями и погнутыми нимбами: громче всех вопиет о божественной несправедливости некто Freelancer. В середине накручивает виражи Freespace, изливая на все



Дорогие и любимые Кхаак вновь на коне. Где же мы их хоронить то будем...

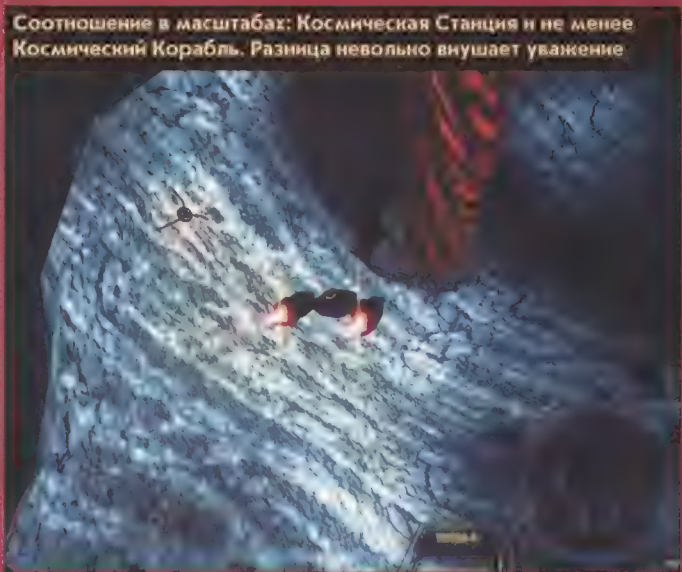
окружающее ослепительные спецэффекты. А над самой вершиной вечной лампадой пламенеет Заветная Мечта, внушающая всем хранящим надежду пилотам, что вскоре придет Мессия и настанет Эра Милосердия. Таки придет. На горизонте пыхтит двигателем X2: The Return.

Ситуация с названием отпрыска складывается странная. Сами Egosoft'цы упорно именуют адд-он "X1 - The Return" (оригинал, соответственно, "X1 - The Threat"), ну а досточтимые новостные ленты настаивают на привычном прозвище. Ну, X2 так X2. Как молвил однажды классик: "Роза пахнет розой".

Астронавты-девелоперы одержимы привнесением в свою личную вселенную массы количественных и качественных изменений. Доподлинно известно, что сектора умножатся числом и обретут оригинальное роскошное убранство: десятки новых баз, станций, титанических фортеций. Принадлежащие игроку строения (до чего же нелепо звучит этот термин в безвоздушном пространстве) отныне позволяют объединять специальными туннелями, выстраивая грандиозные торговые комплексы. Касаемо парка стальных птиц, разработчики с готовностью рапортуют о многих свежих птенчиках, в особенности рассказывая о tug ship, изящном буксире, способном перетаскивать space stations пользователя внутри сектора.

Из ансамбля смертоносных орудий станет доступным Yaki disruptor, как характеризуют его сами немецкие кудесники: "новое оружие, обладающее вполне разрушительными способностями". Хитроумный девайс, активно используемый пиратским кланом с одноименным названием, беззастенчиво портит дорогостоящие двигатели неудачливых жертв.

Разумеется, эпический сюжет получит дальнейшее развитие. Судя по всему, наши добрые друзья Кхаак соберутся силами для полномасштабного вторжения, выдав на-гора Зловещие Планы. Может, наконец, станет понятно, кто они и зачем пожаловали. А то завеса тайны порядком раздражает. – **И.П.**



Соотношение в масштабах: Космическая Станция и не менее Космический Корабль. Разница невольно внушает уважение

Новый рассвет?

Кард не может не рассказывать увлекательные истории, для него это как бы добровольно принятая сатира, обет, служение. Если он в чем-то гениален, то это гениальность прирожденного рассказчика.

Джон Клют

Жанр Action/Adventure • Издатель Majesco Sales Inc. • Разработчик GlyphX Games • Дата выхода / настрел 2005 • Сайт www.adventrising.com

Расслабьтесь, почувствуйте легкость во всем теле, закройте глаза, плавно погрузитесь в глубь своего сознания и представьте себе продукт, который бы вообрал в себя все самое лучшее из таких глыб, как Halo: Combat Evolved, Prince of Persia: The Sands of Time, Max Payne и Blood-Rayne. Теперь прибавьте к этому парочку смачных action-сцен из культового блокбастера «Матрица» и заверните в яркую подарочную упаковку из красивой графики. Вам это, слушаем, не напоминает рецепт идеальной игры? А ведь именно это сулят разработчики Advent Rising.

В гостях у сказки

Впрочем, такое невероятное сочетание не является самым убойным козырем игры. Ее главный конек — это мощнейшая сюжетная линия, сотворенная профессиональным фантастом Орсоном Скоттом Кардом.

Уже никто не помнит, откуда появилась легенда о том, что настанут времена, когда великая и могучая человеческая раса покорит все необъятное космическое пространство. Дабы не допустить такого развития событий, представители инопланетного разума объединились с целью поиска и уничтожения доселе невиданного врага. Для этого в различные уголки Вселенной были отправлены разведывательные суда с так называемыми Ищущими. Первыми на пути оказались люди, населявшие колониальную планету Эдумия.

До внезапной атаки оставались считанные дни. Но, как это часто случается, спасение пришло оттуда, откуда его ждали меньше всего. Один из членов инопланетной коалиции (если быть точнее, то представитель расы аврелианцев) осмелился послушать древнего пророчества и предупредил ничего не подозревающих людей о неумолимо надвигающейся смертельной угрозе.



Вся беда в том, что чужие не знакомы с земной народной мудростью «не буди лихо, пока оно тихо». Обитали бы у себя на задворках Вселенной и в ус бы не дули. Навстречу пугающей неизвестности был послан один единственный корабль, рулить которым взялся лучший боевой пилот Этан Виет, а роль командира и спасителя человечества на себя взвалил его младший брат Гидеон. Откуда инопланетянам знать, что двоим смертным предначертано претворить седую легенду в жизнь?

Все только начинается

И на этом история не заканчивается. В недрах GlyphX Games в надежном месте припрятано еще несколько рукописей писателя, которые лягут в основу второй и третьей части игры. Причем руководство компании заявляет, что ими запланирована именно



трилогия и никакие катаклизмы, в том числе низкий уровень продаж первенца (согласитесь, на всякий пожарный случай не стоит исключать и такой вариант), не способны остановить раскрутившийся маховик. Две последующие серии выйдут точно в назначенный срок (2006 и 2007 год соответственно). Финальным аккордом должна стать полноценная книга Advent Rising, куда войдут, как знакомые игровые эпизоды, так и оставшиеся за кадром события. В ней Орсон Скотт Кард более детально проработает характеры действующих лиц, а также уделит повышенное внимание их эмоциональности и диалогам с второстепенными персонажами.

Важнейшим из искусств для нас является кино

В Advent Rising вам предстоит примерить костюм Гидеона Виета. Ваш подопечный накапливает приобретенный за время прохождения миссий опыт и постепенно преобразовывает его в специальные сверхумения. Например, в стрельбу с двух рук по македонски по разным целям, в невероятные по своей дальности прыжки и завораживающие акробатические трюки а-ля Нео из «Матрицы».

Разработчики не стесняются вовсю эксплуатировать данную фишу. И не вздумайте верить опубликованным поблизости статическим скриншотам, ибо они не способны передать весь

Белый вырвался на полкорпуса вперед



С такими огромными выхлопными трубами только космос засорять





Напуганные перед боем

спектр пробуждаемых эмоций. О качестве геймплея можно предварительно судить только по видеороликам, в которых нам наглядно демонстрируют, как аппетитно это дело выглядит в динамике. Главный герой с напыщенной легкостью пробегает по стене, после чего в неповторимом сальто-мортале что есть мочи заряжает ногой по мордам инопланетному уродцу. Или как вам понравится на бешеной скорости прыгнуть со своего футуристического мотоцикла, на мгновение неподвижно застыть в воздухе и, выбив из седла своего противника, оказаться на чужеродном транспортном средстве? А чего стоит кадр, когда во время царящей на экране всеобщей неразберихи Гидеон резко хватается за руку облаченную в обтягивающую одежду сексапильную молодку?

Advent Rising наполнена подобными сценами до отказа. В нужный момент врубается старый добрый скрипт, и мы становимся зрителями очередного маленького произведения интерактивного искусства. Самое интересное, что заранее спланированный сценарий предполагает несколько ответвлений. По ходу игры наступает один из кульминационных моментов, от которого зависит дальнейшее развитие сюжета. Например, стоит ли пожертвовать жизнью брата ради спасе-

ния любимой девушки? Несколько непохожих друг на друга финалов нам обеспечено.

Под музыку Вивальди, под старый клавесин

Графика кажется простоватой лишь на первый взгляд. На самом деле, для создания подобной, слегка неряшливой, а местами даже незамысловатой, полумультяшной картинки от разработчиков требуются огромные познания и мастерство в области современного программирования. Перестроить движок Unreal Warfare на свой лад было далеко не просто. Заточенное преимущественно под надобности вида от первого лица графическое ядро претерпело капитальный ремонт и обзавелось рядом улучшений. Тут вам и новая система динамического освещения, и значительно увеличенный размер больших открытых пространств, и размещение на уровнях огромного числа интерактивных предметов, и продвинутая мимика персонажей плюс целая куча других вкусностей.

Основным подспорьем в прохождении игры должна стать расположенная за спиной главного героя подвижная камера, хотя разработчики предусмотрели четко зафиксированный вид от первого лица. Последним лучше всего пользоваться в тот момент, когда вы захотите побаловаться воздушной или же наземной боевой техникой.

Еще одним слагаемым успеха должно стать впечатляющее звуковое оформление. Для нагнетания атмосферы компьютер будет самостоятельно осуществлять выбор композиции, исходя из творящихся на экране событий. Все сопровождающие игру музыкальные произведения выдержаны в едином строгом классическом стиле и принадлежат композитору Томми Талларико. Кстати, в записи треков приняли участие знаменитый Los Angeles Orchestra и хор Mormon Tabernacle. Лишь для заключитель-



Между прочим...

Орсон Скотт Кард – живая легенда американской научной фантастики. За свою бурную деятельность на литературном поприще удостоился премий "Хьюго", "Небьюл" и "Локус". Родился 21 августа 1951 года в Ричленде (штат Вашингтон). Детство провел в Калифорнии, Аризоне и Юте. В его богатой биографии есть момент, когда он абсолютно бесплатно два года проработал миссионером мормонской церкви в Бразилии. Главная отличительная черта его произведений – поистине оригинальные сюжеты, в хорошем смысле слова заигрывания с альтернативными историями и великолепно прописанные боевые сцены.

Три года назад Орсон пришел к ведущему дизайнеру GlyphX Games Дональду Мастерду (в те времена компания специализировалась на игровом маркетинге) и предложил ему создать зубодробительную action/adventure на базе недавно придуманной им концепции.

Дополнительную информацию можно почерпнуть на сайте писателя по адресу www.hatrack.com.

Орсон Скотт Кард



Ведущий дизайнер GlyphX Games Дональд Мастерд

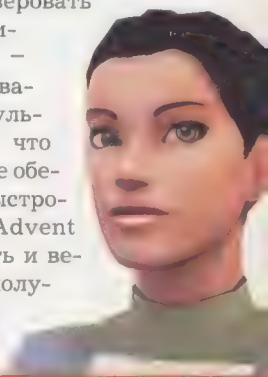


ных титров нам обещают подобрать какую-нибудь заводную песню в исполнении современной группы.

Понаедемся на авось

Вряд ли вам о чем-нибудь скажет название GlyphX Games, так как до сих пор из-под пера данной конторы на свет не появилось ни одной игры. Впрочем, относить сотрудников компании к числу дебютантов игровой индустрии тоже нельзя. Именно они создали великолепные вступительные и межуровневые ролики к Diablo 2 и сериалу Soul Reaver. За плечами подавляющего числа программистов лежит десятилетний опыт работы над рядом известных продуктов. Так что можно смело говорить о том, что сюжет Орсона Скотта Карда попал в надежные руки. Хотя заранее уверовать в полную непогрешимость разработчиков – прямой путь к разочарованию от финального результата. Но, черт подери, что делать, когда их сладкие обещания так и манят выстроиться в очередь за Advent Rising? Наверное, ждать и верить. Авось, все у них получится.

Н



На пенле Deus Ex

Под голубыми небесами
Великолепными коврами,
Блестя на Солнце...
А.С. Пушкин

★ Мир Action ★ Модели: Eidos ★ Разработчик: Crystal Dynamics ★ Дата выхода: I квартал 2005 ★ Сайт: www.projectsnowblind.com

Deus Ex умер, но дело его живет. Слегка трепанированное, поменявшее ориентацию и одного из родителей, привитое побегами кроссплатформенности и иными модными "фичами", живет и надеется на лучшую долю. Вполне возможно, небезосновательно.

Первоначально Project: Snowblind вообще считался едва ли не сиквелом легендарного бренда от "Штурмующей ионами". Сами далеко не новички (на их совести, в частности, серия Legacy of Kain), сотрудники Crystal Dynamics, словно прыцавшие дебютанты, бегали к коллегам за консультациями, и заискивающе заглядывая в глаза м-ру Уоррену, срывающимися от волнения голосками просили высочайших шпаргалок.

Все изменилось вместе с официальным признанием провала Deus Ex 2 и уходом ее папаши из-под крыла эйдосова (Project: Snowblind также издается Eidos). Генеральная линия былых кумиров была признана несостоятельной, и настал черед "кристально-динамических" прокладывать собственный курс к новому счастью.

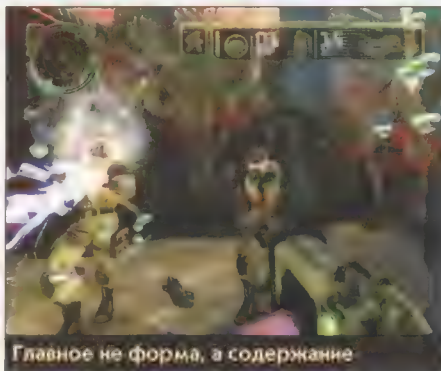
Сам себе рыцарь

Впрочем, от старого до нового - один пролет на лифте. Deus Ex на роль народной избранницы попала отнюдь не по благу, что, волей или неволей, налагает желание повторить. А еще родителям PS очень нравится Halo. Точнее, ее слава. В общем, от этих легендарных печек и решили они зачать свой гопака.

Прикинув одно к другому, пришли к выводу, что у DE лучше всего взять систему киберапгрейда.

Гонконг, 2065 год. Некий антинародный режим грозит устроить глобальный капут. Разумное и доброе объявило моральный уродом крестовый поход. Срочно требуются соответствующие кадры.

Особенно велик спрос на героев. Второй лейтенант Натан Фрост (Nathan Frost) - безупречно кандидатурен. Он любит свободу и терпеть не может, когда издеваются над кошками. Словом, прямая ему дорога, но сначала (и исключительно добровольно) необходимо свернуть на еле заметную тропинку, упирающуюся во врата сугубо режимного объекта. На территории которого творятся крайне исключительные секреты. Там "за забо-



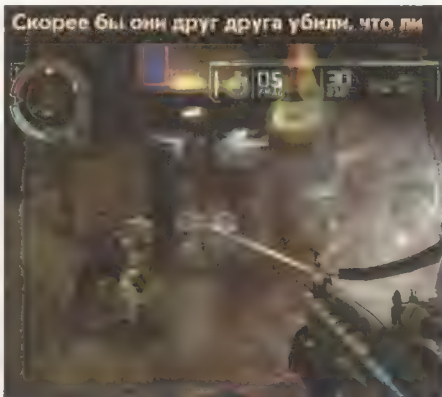
Главное не форма, а содержание

рами за бетонными, за запорами за многотонными" из обычных героев создают героев необычных, увешанных всевозможными "био" и "кибер" словно матерые хиппи "фенечками". Зато теперь Натан - как тот Архимед: вы только намекните, где найти точку, и тройное сальто с парой оборотов миру обеспечено.

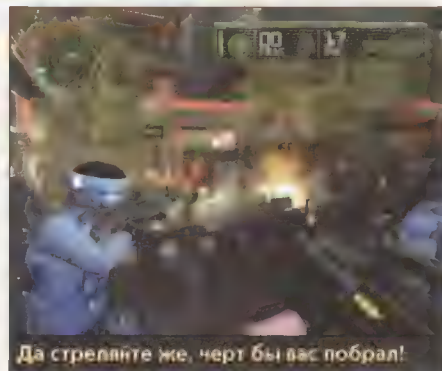
Один боле не воин

Развитие сюжета задумано линейно-помиссионным. То есть, получаете задание - и прямо, никуда не сворачивая. Кажущийся при этом недостаток игровой изощренности является глюком. Ибо прямо ходить можно очень даже кривыми зигзагами. Об этом позаботится геймплей. Если излагать в доступных терминах, то методов решения любых проблем, обычно, два: либо прикинуться передвижным муравейником, прокрасться в сортир и всех замочить, либо остаться Натаном Фростом, гордо изречь "иду на вы" и тоже всех.

Но помимо методов имеются еще и предметы, добавляющие вышеизложенной палитре изрядный колорит. Вы продвигаетесь по узкой улочке, выходящей на площадь, где уже ждут. Позади - топот шагов: преследователи, чтоб их. А далее или а) натягиваете плащ-невидимку, прокрадываетесь в тыл - и сначала этих, потом тех; или б) бросаете за спину гранату, создающую непроницаемый плазменный барьер - и сначала тех, потом этих.



Скорее бы они друг друга убили, что ли



Да стреляйте же, черт бы вас побрал!

Кроме того, вы все же лейтенант. А это значит, что существуют и младшие по званию. Полагается им прикрывать вашу задницу, а более простые начальные миссии они способны окучить и вовсе без вашего чуткого. Да только дохнут, собаки. Пусть медленно, но путь к победе долгий. И может статься, что, когда действительно понадобятся, вы до них не докричитесь. Поэтому забота о подчиненных - долг любого грамотного командира.

Напичканность высокими технологиями позволит Натану творить чудеса: замедлять время собственным ускорением, видеть сквозь стены и слышать полет шмеля в соседнем квартале. К тому же способности апгрейдятся, и на более продвинутых стадиях можно устраивать форменные тарарамы вплоть до электрических бурь.

Арсенал разнообразен: от стандартных пистолетов, шотганов и штурмовых винтовок до девайсов, стреляющих роем самонаводящихся ступков плазмы. Каждый ствол имеет два режима стрельбы. Эффективность, а главное, эффектность использования оружия сильно повышается по причине тотальной разрушаемости экстерьера. Вплоть до зданий. Запланирован к воплощению изрядный транспортный парк: от одноместных "ховеров" до штурмовых танков и гигантских роботов. И, разумеется, мультиплеер на шестнадцать персон по первому вашему требованию. Do remember!

H



Ох! Надеюсь, это кошмар сперли с консольной версией

КРЕСТОНОСЦЫ

Глобальная средневековая стратегия



ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
искусство побеждать



paradox
entertainment
www.paradoxplaza.com

Игра для
умных!



Asterix & Obelix XXL

★ Жанр: Аркада ★ Издатель: Atari ★ Разработчик: Etanges Libellules
★ Рекомендуются: Pentium III 700 MHz, 64 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)



Вращение римлян над головой — старинная народная галльская забава

Atari выпускает много чего для всевозможных платформ, руководствуясь известным принципом "курочка по зернышку клюет". Какое-то время назад в программе релизов для PlayStation 2 мелькнула аркадка Asterix & Obelix: Kick Buttix по мотивам "нетрудно-предположить-какого-фильма". Видимо, продукт получил положительную оценку приставочной игропрессы или же неожиданно хорошо продался. Так или иначе, решили это дело портировать на единственно правильную платформу, чтоб еще пару-тройку зернышек собрать. Сказано — сделано.

Получилось (чего уж греха таить?) прилично. Полигоны по экрану не разбредаются, текстуры не выцветшие, спецэффекты в меру яркие и даже сюжетец имеется. Парочка храбрых галлов и собачка путешествуют по Римской империи, вызволяя похищенных лично Цезарем односельчан. Не надо так издевательски ухмыляться; детям подобные истории очень импонируют. С управлением, правда, как всегда накладно, так что, если надумаете купить своему чаду Asterix & Obelix XXL, то и

за геймпад не забудьте в кассе пробить, ибо без него — никуда.

О самой игре ничего особенного не скажешь: нарисована и озвучена на твердую "четверку"; тщательно выверены пропорции драк, акробатических этюдов и в меру сложных головоломок; имеются научно обоснованные педиатрами дозы юмора и, конечно, никакой кровищи. Несколько приятных фишек типа магазинов, в которых за собранные с избитых римлян шлемы можно прикупить жизни и новые комбы. Уникальные галльские кабаны о двенадцати окороках каждый или возможность в определенные моменты переводить управление с Астерикса на Обеликса вносят в процесс изрядную долю разнообразия. Так что, когда ваш ребенок уснет, счастливо улыбаясь во сне, советую и вам тоже потискать геймпад. Полчаса-час удовольствия гарантировано, а там, глядишь, и вас сморит. Спокойной ночи. — Г.У.

РЕЙТИНГ 4.0



Бывало, наберутся галлы настоящие, и давай дебоширить

Железяки (Itacante: la cite des robots)

★ Жанр: Платформер-аркада ★ Издатель: Focus Games
★ Разработчик: Emme, Lesie Numerique
★ Рекомендуются: Pentium III 266 MHz, 32 Mb RAM, 3D-уск.
★ Сайт: www.sacka-emme.com/html/it.htm

А знаете ли вы, но является самым страшным для робота? Самый страшный для него является человек, эти ребята изданы матерналистами из известной "Звездной Войны", которые на первом месте поставили полноту нарисованного мира, а не, ведь именно планеты и торнадо она определяет, сущность, незначительного создания. И манитущий с него могут осуществиться, кажется бы, невозможное превращение мирного и дружелюбного Железного Дровосека в жестокого и беспощадного Терминатора.

В мире незначительных созданий под названием Сфера перспективность данной фишки ранее всех просек некто Валкор. Валкоренко промыв мозги термическим полноты подругу дровосека, Валкор сделал собственную жизнь, а сам получил почетное звание Тирона, свободным написанием это, естественно, не по-равно, но из-за собственного бесония сделать нечего путного он не смог. И, как видите в подобной ситуации, разрушение проблемы было перевалено на плечи весьма кстати подруги Валкора Изабеллы, то есть нас.

Почесывая аркада. Эти два слова в игровой мире относятся к геймплею "Железяки". Аркада эта весьма интересная. Да, в названии имеется ряд клят, содержание вполне стандартные задания. Но вот способ решения задач довольно оригинален. У игрока в своеобразном прообразе инвентаря имеется ряд деталей (трих видов: ноги, руки, голова), из которых мы можем сделать собственную робота для выполнения тех или иных задач. Функциональные различия комплектующих настолько велики, что мы сможем создать как робота-погрузчика, так робота-футболиста...

Мир Сферы нельзя назвать красочным, ведь игра вышла еще в 2000 году (интересно, а наступит ли то счастливое время, когда издатели все-таки научат писать на коробках истинную дату релиза). И хотя такой срок давности в наше время можно считать приговором практически для любой игры, геймплею "Железяки" удается в какой-то мере выпутаться из этой проклятой. Правда, как не крути, а уровень "железяки" все равно сейчас кажется для такой игры потопом. — А.В.

РЕЙТИНГ 4.0

Ну, где еще можно поиграть в футбол консервной банкой без риска получить по шее за нарушение общественного порядка!

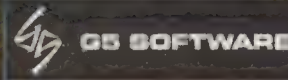


1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕЛИД

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, <http://games.1c.ru>

КАРИБСКИЙ КРИЗИС

- Альтернативная история: последствия ядерной катастрофы, разразившейся в результате военного решения Карибского Кризиса 1962 года.
- Оперативный пошаговый режим (TBS) и тактика реального времени (RTS) в одной игре.
- 40 сценарных миссий и неограниченное количество случайно-генерируемых миссий в четырех военных кампаниях на стороне СССР, Франко-германского союза, Китая, союза США и Великобритании.
- Достоверно воспроизведенная техника 60-х годов: танк Т-55, истребитель "Фантом", самолеты МИГ-19 и Су-7, "Объект 279" и другие.
- Новые типы боевых единиц: вертолеты, ракетные войска, разведывательно-диверсионные группы и войска химической защиты.
- Возможность захвата вражеской техники во время боя.
- Зоны заражения, влияющие на исправность техники и боеготовность личного состава.



© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2004 G5 Software. Данная игра разработана компанией G5 Software. Все права защищены.
© 2004 Nival Interactive. Данный продукт содержит программные технологии компании Nival Interactive.
Nival и логотип Nival являются торговыми знаками компании Nival Interactive. Все права защищены.

Полет валькирий

Мы учим парней сбрасывать на людей огонь.
Но их командиры не разрешают им
писать на самолетах слово FUCK,
потому что оно неприличное!
Полковник Куртц. Х\ф "Апокалипсис сегодня"

Не нужно обладать способностями Нострадамуса к скверному стихосложению, чтобы, покупая свежий шутер, с высокой вероятностью предсказать качественный состав оппозиции. Либо инфицированные вирусом свастики фашисты, либо загадочные в своей многоногой мерзости инопланетяне, либо адские твари из подземельных измерений. Исключения редки и лишь подтверждают. Эта тенденция сохранилась по сей день, но на поле боя появились новые игроки. Неуклонно растет количество истребленных во всех уголках мира вьетнамцев. Желтолицые прищурившиеся казаки в стильных шляпах бьют один рекорд за другим. Щелкнули по носам динозавров, бенгальских тигров и прочую фауну, уверенно обошли мирных жителей и сопутствующих им бандито-гангстерито, мощным рывком сделали террористов и приравненных к оным обитателей Ирака, и уже почти влезли на пьедестал почета. За какие заслуги на бедных азиатов, исправно снабжающих рынки нашей страны разнообразной фигней, свалилась столь незавидная популярность? Попробуем разобраться.

История, зависшая в воздухе

Мирных периодов в истории Вьетнама было, прямо скажем, немного. Обостряли ситуацию в основном северные соседи, китайцы. То наведывались в гости по собственной инициативе, засиживаясь столетиями, то не гнушались принимать участие в междоусобицах. Но хозяева спуска агрессорам не давали и регулярно бывали супостатов, а в 1427 году китайские войска были окончательно изгнаны поганым веником. В процессе этих увлекательных перемещений дважды (в 1285 и 1288 годах) получил по зубам известный поклонникам стратегий хан Хубилай, в то время руливший Поднебесной. У него вообще с завоеваниями как-то не сложилось. Куда удачливее оказались французы, к середине XIX века подчинившие юг страны и превратившие в протектораты центральную и северную ее части. Вьетнам, Лаос и Камбоджа вошли в состав Французского Индокитая. Власть европейских колонизаторов продержалась вплоть до середины прошлого столетия, с небольшим перерывом на японскую оккупацию 1941-1945 годов. Но низы не хотели, и революция зрела. Машинистом локомотива истории стал человек, известный всем

под именем Хо Ши Мин¹. В 1941 году он организовал Вьетминь². С 1946 по 1954 год между Вьетмином и французскими войсками идут регулярные бои. Завершилось все окружением и поражением оккупантов при Дьенбьенфу: вьетнамцы во главе с генералом Во Нгуен Зиапом взяли в итоге более 10 тысяч пленных. Переговоры привели к тому, что страна была разделена на две части по 17-й параллели. Впереди маячили выборы, объединение и мирная жизнь. Но оказалось, что "все только начинается"... Исторический экскурс дает нам понять:

воевать и, что особенно важно, партизанить, эти люди умели очень хорошо. Уже после вывода войск США и окончательной победы коммунистов раздухарившийся Вьетнам по инерции подчинил Лаос, вломился в Камбоджу и традиционно поцапался с Китаем на границе. Но его противостояние Штатам и по сей день остается одним из самых кровопролитных конфликтов в новейшей истории человечества.

Несбывшаяся война

В той или иной мере американцы присутствовали в регионе уже дав-

Личный состав 4 батальона 23 полка 25 пехотной дивизии уносит ноги из боя с вьетконговцами. Операция Вахья, к северу от Цу Чи. 20 мая 1966 года



1. См. по этому поводу историческую подоплеку Shogun: Warlord Edition
2. Псевдоним, переводится как "Тот, кто просвещает"
3. Лига борьбы за независимость Вьетнама



Операция "Биллингс". Медик 1 батальона 16 полка 1 пехотной дивизии ждет вертолет чтобы эвакуировать раненного товарища. Июнь 1967 года



но, поддерживая французов. Поставки вооружений, денежные вливания, военные советники — весь джентльменский набор "больших братьев". В соответствии с принципом "домино", провозглашенным Киссинджером, Вьетнам считался ключевым регионом Юго-Восточной Азии. Попадание его под власть коммунистов автоматически означало экспорт ненавистного западу мировоззрения в окружающие страны, как оно в итоге и случилось. До поры

до времени помощь правительству Южного Вьетнама осуществлялась все теми же, обкатанными методами. Свою роль тут сыграли и скорые президентские выборы, на которых тогдашний глава США Линдон Джонсон разыгрывал "карту мира". Но южане не владели ситуацией. Даже после появления у них вертолетов и успешных неоднократных ударов с воздуха по скоплениям партизан преимущество было на стороне Вьетконга⁴. Коммунисты контролиро-

Бойцы отделения D 2-го батальона 28 полка 1 пехотной дивизии обыскивают тела вьетконговцев после боя. 7 декабря 1969 года



4. Сокр. от Вьет Нам Конг Сан — вьетнамские коммунисты
5. Вьетнамский Новый год

вали целые районы, в основном — сельскохозяйственные, а через границу с Демократической Республикой Вьетнам регулярно шла помощь повстанцам. Падение режима было неминуемо, и в 1964 году США пришлось вмешаться в процесс. Формальным поводом послужил инцидент в Тонкинском заливе, когда вьетнамские торпедные катера атаковали эсминiec "Мэддокс". Соответствующее решение пулей проплетело через Конгресс, звездно-полосатый военизированный монстр напряг мышцы и хищно клацнул зубами.

В следующем году начались регулярные бомбардировки территории ДРВ, а войска США в Южном Вьетнаме стали активно привлекаться к боевым операциям. Резко возросла их численность — с 24 тысяч солдат на начальном этапе конфликта до 175 тысяч к концу года (а максимальное количество в 1968 году составляло более полумиллиона человек). Наступление на север, по понятным причинам, всерьез не рассматривалось. Обкатывались новые виды вооружения и тактика ведения боя с широким применением ударных вертолетов и бомбардировок, включая напалмовые. Кого-то увяз — всей птичке пропасть, и Штаты все глубже погружались в пучину непривычной для них, "странной" войны. Войны партизанской, в которой нет линии фронта и направлений ударов, в которой можно не раз брать одну и ту же территорию. Войны с мирным населением, днем возделывавшим поля, а ночью минировавшим дороги и откапывавшим "Калашниковы" китайского производства.

Ловушку можно было обнаружить даже в собственном туалете. Изобретательность вьетнамцев не знала границ, и могла сравниться лишь с их бесстрашием и упорством в достижении цели. Самолеты порой сбивались в буквальном смысле камнями. Вьетконг нечасто прибегал к открытым боевым действиям — исключением стало лишь массированное наступление по всем фронтам в праздник "Тет"⁵ в 1968 году. Коммунисты ставили на ограниченную партизанскую войну и на идеологию. Ставка сыграла — все больше сторонников приобретали их идеи на юге, а тем временем росло недовольство войной в США.





Сменивший Джонсона на посту президента Ричард Никсон провозгласил курс на "вьетнамизацию" войны и начал вывод войск. В апреле 1973 года страну покинули последние американские части, а в августе Конгресс принял закон, запрещающий любое использование вооруженных сил США в Индокитае. Полномасштабные бомбардировки и минирование водных путей продолжалось, но это дало южанам лишь временную передышку. В 1975 году под объединенными ударами армий Северного Вьетнама и повстанцев режим на юге рухнул. 30 апреля 1975 года коммунисты взяли Сайгон. Штаты выигрывали сражения, но неправильно выбрали стратегию – и проиграли войну. Проиграли, в том числе, на психологическом и информационном фронтах. Более 50 тысяч убитыми и 300 тысяч ранеными – такую цену заплатил американский народ. Потери противника, разумеется, были больше на порядок, но, как сказал вьетнамский "Наполеон" Во Нгуен Зианг: "Они не могут взять в толк, что Вьетнамскую войну нужно рассматривать через призму стратегии народной войны, что это не есть вопрос живой силы и техники, что подобные вещи не имеют отношения к проблеме".

Анализ

Тема вьетнамской войны хорошо проработана, как в публицистике и художественной литературе, так и в голливудском кинематографе, являющемся для многих основным источником сведений об окружающем мире. Можно даже сказать, раскручена. Все-таки самый масштабный вооруженный конфликт со времен Второй мировой при непосредственном участии одной из сверхдержав. В море информации по Вьетнаму легко захлебнуться, причем есть возможность не только изучать мемуары и официальные документы, но и опрашивать очевидцев и участников событий. Интерактивные сочинения на тему "Роль американского солдата в победе над фашизмом" и бесконечные высадки в Нормандии давно уже набрали оскомину. Так почему же события, по известности в мире уступающие лишь WWII, а в США – вполне вероятно, и превосходящие ее, до последнего времени так редко пожились в основу шутеров? От-



Во время патрулирования взвод разведки 2 батальона 28 полка 1 пехотной дивизии вышел на плантацию резиновых деревьев. На переднем плане – вьетnamка, работающая на плантации. 19 марта 1968 года

Фильмы

Желающие проникнуться духом тех событий при минимальных затратах времени, могут обратиться к первому из важнейших, по словам Ленина, искусств (вторым, к слову, является цирк – дедушку всех октябрьских традиций чуть сократили). Это полезно еще и потому, что каждый второй разработчик в интервью, говоря об источниках вдохновения, с завидным постоянством упоминает святую троицу фильмов о Вьетнаме: *Apocalypse Now*, *Platoon* и *Full Metal Jacket*. Произведения, действительно, эпические, и режиссеры у них знаменитые. Ну, а помимо этих полотен, см. также *We Were Soldiers*, *Rambo II*, *Forrest Gump* и много чего еще. Тема разработана презиably.

чего игроделы всех стран и, особенно, американские кудесники уровне-строения и 3D-моделирования, никак не желали обратить внимание на лежащий под ногами Клондайк, на интереснейший пласт военной истории, не принимали во внимание ни меркантильные, ни патриотические, ни просветительские мотивы?

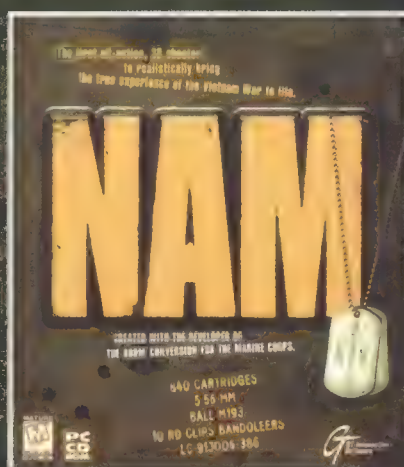
Ответ лежит на поверхности – камнем преткновения для девелоперов являлась нехватка вычислительных мощностей. Ведь война во Вьетнаме – это джунгли, джунгли и еще раз джунгли. Высокая, в рост человека, трава. Кустарники и деревья. Буйная растительность. Буреломы,

чащи, пуши, гуши и просто заросли. Привычные технологии реализации закрытых пространств годились разве что для моделирования ноу-хау вьетконговцев, систем подземных туннелей. Ведь и лес балованному игроку подавай не всякий – при виде коридоров-тропинок, окаймленных непроходимыми стенами с прилепленными к ним текстурами, могут и рожу скорчить. Поэтому пришлось ждать, пока технологии выйдут на достойный уровень. А когда это случилось – как водится, на потребителя хлынул мутный вал. И в данный момент мы с вами, дорогие читатели, сшибаем доской для серфинга белую пену с гребня волны. Ведь текущий год стал для "вьетнамских" шу-





теров особенно урожайным, а сентябрь подарил нам целых три продукта из этой когорты. Обзоры свежесшедших **Marine Heavy Gunner**, **Vietnam**, **Conflict: Vietnam** и **Shell Shock: NAM '67** ищите на соседних



страницах журнала, а мы пока прозрим мыслью толщину лет и выясним, как же индустрия докатилась до жизни такой.

Ретроспектива

Львиную долю игр о Вьетнаме составляют шутеры и им сочувствующие проекты, но нужно вкратце упомянуть и представителей других



жанров. Ведь и по ним можно составить представление о событиях, взглянув на оные глазами штабного офицера или пилота "Фантома". Получить полезную информацию и проникнуться атмосферой. Впрочем, иных было немного. Пара варгеймов: **Operational Art of Warfare: Century of Warfare** и **Squad Battles: Vietnam**. Пара симуляторов: дополнение к **MSFS Vietnam Air War** и продолжение саги о пилоте спасательного вертолета **Search & Rescue: Vietnam MedEvac**, отличающееся от предшественников лишь наличием пулемета и возможностью лично выкопать с его помощью весь Вьетконг. Средней руки squad-based RTS **Platoon**, щеголявшая громкой лицензией и нагло пытавшаяся нагнаться на славу Оливера Стоуна, но лавров не снискавшая (рейтинг "Навигатора" — 6.2). Вот, пожалуй, и все, чем могут похвастаться дружественные разделы. А основной груз по просвещению и развлечению игроков традиционно свалился на плечи краснознаменных тружеников АК-47 и М-16.

Первой ласточкой, выбравшейся из берлоги в седом 1998 году, стал проект **North American Marine**, или просто **NAM**. Лебединая песня морально устаревшего и разложившегося движка Build. Подумать только, на дворе-то был уже даже не второй Quake, а вовсе Unreal! Тем не менее, игра запомнилась. В первую очередь — стремлением к реалистичности, тогда еще не вошедшим в моду. Именно в NAM появились первые черты того жанра, который чуть позже окрестили Combat Simulation. Настоящее оружие и настоящие противники, никакого футуризма и страшных сказок на ночь. Проработанная обстановка — от мин и ловушек до ходящих над головами бомбардировщиков. Наконец, напарники, причем узкоспециализированные, от медиков до взрывников. Ходили слухи, что проект создавался при активном участии ветеранов войны, чуть ли не ими самими. Собственно, даже устаревшая графика не являлась проблемой — ведь для комбатсима графическое совершенство никогда не было первоочередной задачей.

Затем на сцену выползли производители низкобюджетных шутеров из ValuSoft. В 2000 и 2001 годах соответственно они "порадовали" народ проектами **Vietnam: Black Ops** и



Vietnam 2: Special Assignment. Говорить тут особо не о чем – убогая графика, тупой сюжет да незамысловатый игровой процесс недостойны упоминания. Только и достижений, что на безрыбье успели застолбить за собой вкусный бренд. Даже появившийся в январе 2004 года бесхитроустный тир **Vietnam War: Ho Chi Minh Trail** (4.5 от "Навигатора") выглядит на их фоне качественным продуктом. Тропой Хо Ши

Мина называлась система горных путей, по которым партизанские отряды получали подкрепления и снаряжение из лагерей в соседних Лаосе и Камбодже, вокруг этого и построен игровой процесс. Несколько видов вооружения, неподвижная огневая точка и ползущие на нее орды коммунистов – неплохое развлечение после рабочего дня.

Недалеко ушел от низкобюджетных FPS и повко притворяющийся симулятором снайпера **Line of Sight: Vietnam** (рейтинг – 6.5). Практически все о нем можно сказать фразой "от создателей Deadly Dozen" – в ней и суть проекта, и жанровые рамки, и уровень притязаний. Игра была выпущена весной 2003 года, всего через четыре месяца после выхода "смертельной дюжины" за номером два, что наводило на подозрения. И верно, нам подсунили умело перелицованный и обрезанный DD2: Pacific Theater, благо антураж – те же субтропики. Тем не менее, были и положительные моменты – особенно когда работающий spotter'ом напарник-штурмовик освобождал вас от ближнего боя и позволял спокойно прильнуть глазом к оптическому прицелу. Да и серьезность подхода подкупала: никаких прыжков, смерть от одной пули, реалистичная перезарядка оружия и необходимость постоянно пахать носом землю, пока над головой раздается.

Через год, весной 2004-го, еще одна компания ступила на скользкую дорожку, вымошенную намерениями по легкому срубить деньги, совместив раскрученный бренд с модной тематикой. Тандем Electronic Arts и Digital Illusions ошачливил всех любителей многопользовательского рубикова **Battlefield 1942** вьетнамской модификацией. Перфекционисты недовольно загудели: мол, как вам не совестно брать с народа деньги за то, что мно-



Это не скриншот, это бред злоупотребившего психоделиками дизайнера

гие энтузиасты делают совершенно бесплатно! И действительно, **Battlefield Vietnam** не отличался кардинальными изменениями и чудом ушел от рейтинга "add-on" (получив в итоге 7.9). Новые карты, модели оружия и техники (впервые на арене – реактивные самолеты и боевые вертолеты), слегка переосмысленный геймплей, чуть доработанный движок... Разве что великолепное музыкальное сопровождение было бы не по зубам фанату-модмейкеру: в игре звучали мегахиты шестидесятых в исполнении легенд настоящего (в отличие от так называемого "русского") рока, достаточно упомянуть Deep Purple. Привычная для EA политика в очередной раз принесла плоды: вторичный, но на редкость качественный продукт снискал популярность. Ведь Battlefield – это не столько игра, сколько инструмент для создания модификаций, и силен он, прежде всего, сверхкреативным окопигровым комьюнити.

Вот так, потихоньку и полегоньку, наша машина времени докатилась до лучшего на данный момент проекта, посвященного вьетнамской войне. Вы наверняка уже догадались – речь об FPS **Vietcong**, выпущенном в 2003 году чешскими студиями Illusion Softworks и Pterodon. По навигаторской шкале ценностей он потянул аж на 8.8! Разработчики подошли к делу с достойной восхищения ответственностью. Они не только протирали штаны в офисе, но и спланировали командировку во Вьетнам, ознакомившись на месте с природой и географическими особенностями места действия, а также посетили музей чешской армии с целью максимально достоверного отображения оружия. Как следствие, все выглядит настолько серьезно, что можно даже приколоть проекту почетную плашку Combat Sim. События умело вписаны в реальный бэкграунд: наше альтер-эго тянет нелегкую солдатскую лямку в команде A-216,

Манекены в соломенных шляпах атакуют!





Фотография на память для отправки домой

базирующейся в провинции Плейку, и занимается на протяжении игры примерно тем же, чем мог бы заниматься его реальный прототип. Патрулирование территории, преследование уходящих отрядов Вьетконга, спасение попавших в передраги соратников, стелс-миссии и, конечно же, игры кротов-переростков в подземных туннелях, без которых шутер о Вьетнаме – и не шутер вовсе, а так, подделка. Спину героя прикрывают напарники, дорога усеяна растяжками, в кустах замаскированы тайники, а при встрече с неприятелем нужно упасть на землю, перебраться к ближайшему валуну, засечь врага по вспышкам, поливать безжалостные джунгли очередями, кидать гранаты на шорох, орать "I need assistance!", материться сквозь зубы и молиться... **Vietcong** – очень атмосферная игра. Она затягивает, подкупает серьезностью проработки даже в мелочах, заставляет поверить, что "этот мир – реален". За то и

любим. В начале 2004-го Pterodon самостоятельно выпустила дополнение, **Vietcong: First Alpha**, посвященное предыстории описываемых во "Вьетконге" событий, основанию лагеря Нуй Пек. Наполнение – традиционное для адд-она: несколько видов оружия, включая абсолютно бесполезный штык, новые карты для сингла и многопользовательской игры, да редактор уровней. Тогда же на прилавках появилась мечта фаната – коллекционное издание **Vietcong: Purple Haze**, включающее оба вышеописанных продукта. Так что, если уж вы заинтересовались игрой, лучше сразу обратите внимание на него.

Перспектива

Вьетнамская тематика постепенно сходит на нет, наступило вполне ожидаемое пресыщение. На горизонте практически ничего не маячит. Вот разве что вдалеке машет крыльями обещанный на 2005 год симуля-

тор **Wings Over Vietnam**. О да, в скором времени выйдет **FPS Vietnam: The Tet Offensive**, но про его существование в природе лучше сразу забыть, как про страшный сон. А весьма любопытный тактический шутер **Call Sign: Charlie**, к примеру, уже без затей врезал дуба и отправился в страну вечной охоты. Фактически, единственным достойным внимания проектом на данный момент является шутер от компании 2015, создателей знаменитой саги **Medal of Honor: Allied Assault**. Пожалуй, **Men of Valor: Vietnam** станет эффектным заключительным аккордом и надолго закроет тему той войны, подытожив опыт предшественников и представив нашему вниманию наиболее совершенную картинку. Помимо стандартных для Vietnam-theme FPS рассказов про субтропический лес, буддистские храмы, рисовые поля и облюбованные вьетконговцами кроличьи норы, нам обещают умных напарников и возможность покататься на различной технике. Не стоит забывать и о фирменном блюде разработчиков – обилии скриптовых сцен на движке и общей кинематографичности действия.

Что же дальше? Приоритеты определенно меняются – снова входят в моду забытые было футуристические FPS. А в графическом плане в ближайшее время бал будет править стремление к фотореалистичности (читай – либо полтора монстра в маленькой темной комнате, либо пара тысяч баксов на апгрейд), тут уж не до субтропиков. А разработчики, воротящие нос от небывалого, с куда большей вероятностью обратят внимание на злободневные конфликты, в последнее время происходящие в основном в песках. Афганистан, Ирак – и хорошо, если список на этом заканчивается. Комбатсими будут и дальше бороться с терроризмом во всех его проявлениях, а вечная Вторая мировая продолжит вдохновлять девелоперов всех стран. Но наивно считать тему вьетнамской войны раскрытой полностью и вычерпанной до днышка. Кто сказал, что она умерла? Нет, она затаилась на время. Поверьте, если только все компьютеры на Земле не уничтожит злобный инопланетный вирус, мы еще не раз вернемся в эти джунгли.

Вам тоже нравится запах напалма поутру?



775

773

772

125771

770

CHRISTMAS

Никита КАРЕЕВ

Санитары джунглей

Я хотел посетить Вьетнам, эту жемчужину Южно-Восточной Азии. Я хотел встретить людей иной, интересной культуры и убить их. Я хотел быть первым парнем из моего квартала, которому засчитают подтвержденное убийство. Рядовой Шутник. Х/ф. "Цельнометаллическая оболочка"

★ Жанр Squad-based TPS ★ Издатель SCI Games, Take 2 ★ Разработчик Pivotal Games

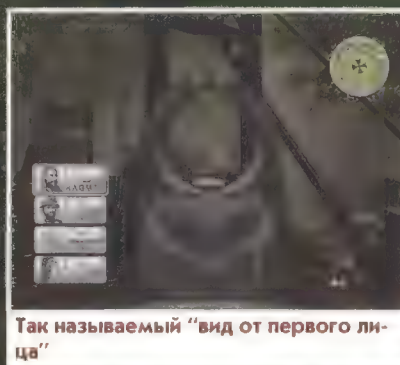
★ Рекомендуется Pentium 4 2 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. ★ Сайт www.conflict.com



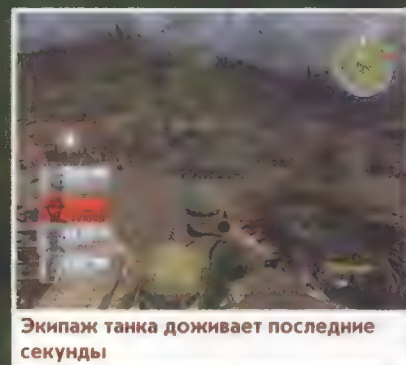
Conflict Vietnam полностью соответствует "генеральной линии", заложенной еще первой игрой серии. Игрок снова поставлен во главе отделения солдат, которым по долгу службы и ввиду чрезвычайных обстоятельств, придется совершить отчаянный бросок по глубоким тылам вражеских сил, находящихся в самом чреве непроходимых вьетнамских джунглей.

Все в саг!

Отрадно заметить, что новые декорации удалась разработчикам на славу. Конечно, острый глаз сразу заметит, что задний план представлен одной большой нечеткой текстурой, что плывущие по небу облака образованы одной бесконечной плоскостью, а большая часть кустиков и пальмочек - близнецы-братья. Но человек, не преследующий цель выявить недостатки графики, скорее всего, ничего этого не заметит. Зато он подметит, что джунгли чертовски похожи на настоящие: столбы деревьев окружают со всех сторон, с веток свисают лианы, в речке беспокоится коричневая от глины вода, среди кустов то и дело мелькают мелкие грызуны, а в небе пролетают стайки потревоженных стрельбой птиц. Джунгли столь насыщены, что подчас бывает весьма сложно выцепить из пестрой листвы силуэт коварного противника - "вьетнамца воинствующего". Наверное, после игры в Conflict Vietnam ни один американский школьник не усомнится в том, что присутствие США в этом регионе было необходимым и оправданным. Вьетнамцы в CV хитры, пронырливы и чертовски многочисленны. Они прячутся за деревьями или в высокой траве, метко стреляют с патрульных вышек, удачно кидают гранаты и никогда не заканчиваются. Несмотря на то, что Pivotal Games обещали наделить противников грамотным AI, отгры-



Так называемый "вид от первого лица"



Экипаж танка доживает последние секунды

ваются оппоненты вовсе не за счет интеллекта, а благодаря вмешательству Его Величества Бесконечного Ресурса. В некоторых моментах игры враги просто не заканчиваются, валя бескрайними толпами из всевозможных закоулках и тупичков. О чем, впрочем, честно пишут в задании. Сразу вспоминается AvP 2, где таким образом нагоняли страху. Тут, увы, нагоняют лишь нервную раздражительность и олицетворение своего противника с образом кухон-

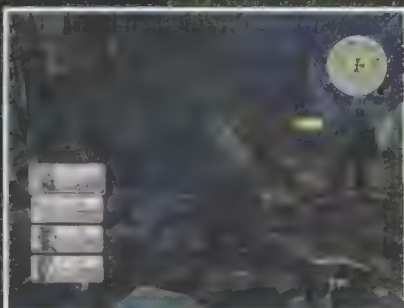
ного таракана. Что же касается AI, то он столь же туп, как и раньше, и даже всякие интересные функции типа способности притвориться мертвым являются скорее экзотическими фишками, чем элементами геймплея.

Мы погрем, мы помчимся

Традиционно для серии Conflict в CV можно управлять различными транспортными средствами, равно как и стрелять из смонтированных на них орудий. Километровые марафо-

Мирные жители приветствуют армию "освободителей"





Ночь в джунглях. Но никто не спит



Улыбку на память

ны по заросшим тропическим песам весьма удачно перемежаются динамическими тирами с использованием боевой техники. Так, в одной из миссий необходимо оборонять ошестившуюся пулеметами лодку, пока она перевозит наш отряд вниз по реке. В другой придется пострелять уже с воздуха, рассекая над джунглями на вертолете. Однако большую часть игры все же суждено протопать на своих двоих. Как и раньше,

в распоряжение игрока выделяется неполное отделение из четырех солдат. У каждого есть легенда, досье, любимое оружие и специализация. Кто-то любит снайперить, а кто-то за версту видит ловушки, которые, к слову, являются настоящей голов-

РЕЙТИНГ

КОНТРОЛЬ	ИНТЕРЕС	★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★	
ДЕЗАЙН	★★★★★	
ВЕРНОСТЬ ДЕТЯМ	★★★★★	

7.0

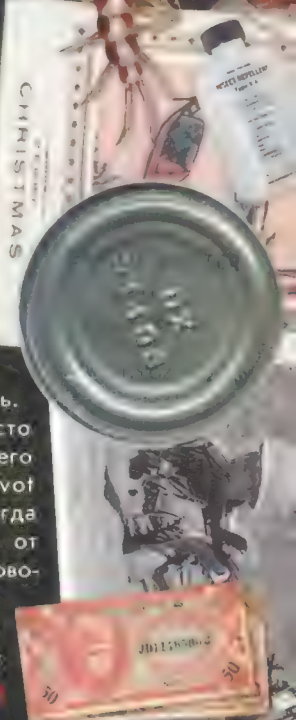
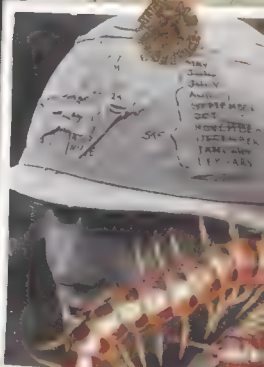
Дружественная авиация спешит на помощь



ной болью, так как накрывают весь отряд. Навыки каждого члена группы можно "прокачивать", на что после каждой миссии выдается некоторое количество очков. Ну и, конечно же, перед восторженным взором игрока, запустившего CV, громоздится гора всевозможного оружия и экипировки. Одних лишь дымовых гранат представлено несколько видов. Естественно, можно использовать оружие, как одной, так и другой стороны. Все средства ведения войны могут быть без проблем подобраны и экипированы прямо на поле боя. Но чудес не бывает, и реализма, конечно, ждать не приходится. Но любителям боевиков про войну изобилие вооружения вкупе с неплохими спецэффектами и сочной озвучкой явно придется по душе.

Принесенные ветром

Перед нами вовсе не благородный голливудский экшн категории AAA. И, ни в коем случае, не серьезный тактический симулятор. CV – игра для широкого круга. Кому-то немного интересна тема войны во Вьетнаме. Кто-то любит побегать в компании напарников или пострелять. Или, в конце концов, просто скоротать час-другой вечернего времени. И тут детище Pivot Games придется как никогда кстати. Главное – не ждать от этой игры чего-то свежего, нового, оригинального, серьезного. Такого в серии Conflict нет, не было и, видимо, не будет.



Александр АННЕНКОВ aka Seifer

Пройди меня, если сможешь



- Война давно закончилась, сынок.
- Черта с два!

X/ф. "Рэмбо: Первая Кровь"

★ Жанр FPS ★ Издатель Groove Games ★ Разработчик Brainbox Games ★ Рекомендуются Pentium III 1 GHz, 3D-уск. (128)
★ Сайт www.heavygunner.com

После знакомства с этой трэш-поделкой игротесов из Brainbox Games, можно уверенно заявлять, что войну в азиатских джунглях США выиграли благодаря пулеметам и, что всех вьетнамских аборигенов просто необходимо было уничтожить из жалости и прочих гуманитарных соображений. Кто знает, может, это был специальный правительственный заказ, должный повествовать подрастающему поколению про "всю правду войны"? А, если серьезно, то вьетнамцы должны обидеться - в таком количестве их еще никто не валил.

Что мы знаем о Вьетнаме? Нет, не так. Чего мы не знаем о Вьетнаме? Опять не звучит. Помним ли мы Вьетнам? Уже ближе. Нужен ли нам Вьетнам? В яблочко!

Теоретически, Marine Combat Gunner должен раздражать всем - от сюжета, с которым можно было бы и вовсе не заморачиваться, до оружия, стрелять из которого совершенно не хочется. Но, всеобщая картина ляпов и недоработок, на фоне подавляющей третьесортности вызывает приступы здорового смеха. А смех, как известно, продлевает жизнь, так что минимум один плюс мы уже нашли.

В четырех пунктах опций можно даже не копать - все видеонастройки на максимум, а высшее качество звука - Software Audio (скорее всего, лучше, чем единственная альтернатива - Safe Mode). Поэтому смело жмем New Game и, как говорится, мир никогда уже не станет прежним.

Разработчики, похоже, догадываются, что их творение, мягко говоря, звезд с неба не хватает, посему, было решено выйти в свет под завесой "игра для настоящих мужчин". Девелоперам известно, что мужикам красавость вся - до фени, нам бы матюгов побольше, да жес-

тости вперемешку с "правдой жизни". Главгерой, он же пулеметчик Грант, по замыслу авторов, во время первой скриптовой сценки должен навсегда отвлечь игрока от осознания визуального мракобесия происходящего, множеством резких словечек и грубым солдатским тоном. Улыбка проходит лишь при фразе "мы застряли здесь навсегда", и депрессия невольно начинает брать верх. Но не надолго. Под мажорный, почти рэббовский мотив, непонятно откуда и неизвестно куда летит вертолет с нашим аватаром, и в это время по экрану ползут титры. Все-таки, у разработчиков нет сомнений в классовой принадлежности своего недопродукта. Более того, они почти уверены, что никто не пройдет игру до конца, а следовательно, никто не увидит имена тех, кто целую неделю провел в душном офисе Brainbox Games, ежедневно потягивая пиво и поминая недобрыми словами азиатских производителей дешевых кондиционеров.

Человек-пулеметчик и его друзья

Я не был во Вьетнаме и с трудом представляю себе ценность тяжеленного пулемета в условиях непроходимых джунглей. Но если судить по игре, военный отряд оказывается полностью недееспособен, деморализован, а в последствии и разбит без славного парня с М-60. С другой



В хижинах вьетнамцев отродясь не было пола, стола, стульев и кровати. В любое время дня и суток и можно заставить медитирующими в такой вот позе

стороны, команда вам все же нужна: сержант дает однообразные, глуповатые задания, медик лечит по простейшему очередного чекпоинта, а оруженосец Санчез достает новые 600 патронов для пулемета из своего, воистину, бездонного кармана через каждые пять минут. Остальные персонажи - чистой воды статисты.

Что-то не припомню в Far Cry настройки Ultra Super Mega Low





На самом деле, у него больше шансов промахнуться

Игра построена по принципу выполнения одной миссии и перемещения до следующей. На каждой локации есть с десяток мест, подсвеченных золотым цветом. До этой позиции надо успеть добежать, а, добывав, стрелять из укрытия до того, как к праотцам отправится последний супостат. Если во время беготни по джунглям ваши боевые товарищи еще хоть как-то стреляют в толпы врагов, то задания исполняются исключительно в одиночку. Снова и снова сержант умудряется находить объяснение тому, что и в этот раз он с отрядом "постоит на шухере", тем самым, пытаясь оправдать постыдный факт полного отсутствия хоть ка-

кого-нибудь искусственного интеллекта. Хотя, по сравнению с недругами, товарищи Гранта - сама сообразительность.

Дивиллы "Чарли"

Если действие игры происходит в 1967 году, то искусственный интеллект отбрасывает нас назад лет на пятнадцать назад, аккурат к выходу Wolf'a 3D. И, правда, не стоит забывать свои корни, все мы вышли из одних и тех же бородатых времен. Завидев вас, солдаты вьетнамской освободительной армии в большинстве своем начинают беспорядочно бегать по кругу, через определенное время останавливаются, стреляют и все повторяется вновь. Спасибо, что хоть в "пальмелках" не застревают. Убийство кровожадных "рисоедов" не доставляет никакого удовольствия: один и тот же вариант падения на землю после смерти, невнятные

спрайтовые пятна крови, но, самое главное, попадание в голову здесь поощряется не соответствующей анимацией убитого, а скромной надписью вверху экрана.

Разработчики, видимо, буквально восприняли слова престарелых ветеранов войны о вьетнамцах на поле боя, вроде "они появлялись из ниоткуда и исчезали в никуда", иначе объяснить очередную нахальную телепортацию трех десятков врагов невозможно. Дословно была воспринята и метафора "все они на одно лицо", ведь, действительно, здесь они все на одно лицо. Одна и та же модель врагов и три вида схожих между собой скинов препятствуют погружению в богатую восточную культуру. Не очень способствуют этому и джунгли, шляться по убогим текстуркам которых нам предлагают на протяжении нудных миссий, бессовестно копируя локации и повторяя их через двести-триста игровых метров.

Стань Слэем вместе с M-60

Девелоперы долго искали подходящий движок, способный воплотить в виртуальности всю бурную авторскую фантазию. Выбор пал на славный Unreal за номером один. Несчастного долго препарировали, выдирая лишнее и инопланетное. И получилась скуднотекстурованная, скучная, однообразная аляповатость, преимущественно болотного цвета. После первых пяти минут игры хочется взять пушку помощнее и разнести к такой-то матери все эти чертовы недоджунгли. Достаем пушку, и тут происходит самое ужасное: огромная пикселизированная модель пулемета (автомата, пистолета) занимает целую треть экрана. Выкидываем пушку и бежим к ближайшей реке, чтобы погрузить во всепрощающую гладь измученное виртуальное тело, предварительно, обмотав шею облойкой другой. Не тут-то было! Мы лишь ткнемся лбом в невидимую стенку псевдоаквариума, ибо купаться здесь запрещено. Еще бы - это ж, сколько времени в душном летнем офисе надо потратить, чтобы реализовать подводную атмосферу из UEEngine.

Но, вот, наступила прохладная осень, пора взлета продаж компьютерных и видеоигр. Как известно, трэш особенно не популярен в это время года.

РЕЙТИНГ

ИГРОВАЯ ИДЕЯ ★★★★★
ГРАФИКА ★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★
ДИЗАЙН ★★★★★
ИНТЕРЕСНОСТЬ ИГРЫ ★★★★★

5.4

Застывший в причудливой позе Сэм думает о нелегкой судьбе морпеха. Уже второй час



Владимир ЧАПЛЫГИН

Кровавая жатва - 67

Забудьте о медалях. Забудьте об от-
ваге. Главное — выжить.
Рекламный слоган
из ShellShock: Nam '67

★ Жанр TPS ★ Издатель Eidos Interactive ★ Разработчик Guerrilla Games ★ Рекомендуется Pentium III 1 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)
★ Сайт www.shellshockgame.com

Зимой сотрудники Guerrilla Games совместно с пиарщиками Eidos с помпой анонсировали проект ShellShock: Nam '67. В многочисленных пресс-релизах, выступлениях в прессе и расположившихся на официальном сайте игры агитках нам сулили невероятно правдоподобный тактический шутер об американской войне во Вьетнаме. Нас неоднократно заверяли, что основной упор делается на тотальную реалистичность, ради достижения которой разработчикам пришлось наплевать на цензуру и ряд сложившихся в игровой индустрии моральных устоев. Настоящие сражения в настоящих декорациях с ничем не прикрытым настоящим насилием, изрядно сдобренным настоящей кровью и вылезшими наружу настоящими кишками по-настоящему раненого в живот солдата.

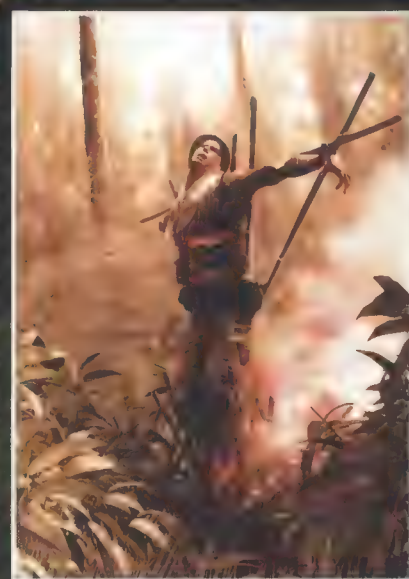
Несбывшиеся ожидания

Тогда вашему покорному слуге виделось, что в момент релиза ShellShock: Nam '67 предстанет перед нами в образе эдакого сурового сержанта-матершинника из "Цельнометаллической оболочки" Стэнли Кубрика, который сразу даст понять, почему фунт изюма на этой войне. Так и хотелось вложить в его уста что-нибудь подобное: "Здравствуйте, девочки! Все существовавшие до этого игры про Вьетнам были бабушкиными сказками о невероятных ратных подвигах ваших под завязку увешанных орденами толстозадых дядюшек. На самом деле это было кровавое месиво, и сейчас я вам покажу всю его шокирующую реальность".

Если продолжать проводить параллель с кинематографом, то ShellShock: Nam '67 оказалась неким подобием основной части фильма "Спасение рядового Райана", которая следует сразу же за хрестоматийной сценой высадки на пляже Омаха. Пардон, сплошная полса, сплюни и сопли без какого-то намека на выполнение обещаний.

Мяскомбинат в полесных условиях

Некоторые читатели могут возразить. Мол, а как же мелькающие в кадре насаженные на кол головы американских солдат, оторванные части тел, разодранные взрывчаткой ошметки человеческой плоти, пригвожденные к остро заточенным бамбуковым ловушкам медленно истекающие кровью тела и прочие ужасы той войны? Все это в игре есть, но на фоне насквозь пропитанного аркадным духом неказистого геймплея вышеперечисленное смотрится чересчур нелепо. Уже давно прошли времена, когда геймеру в качестве иллюстрации чрезмерного реализма представленного на его суд продукта было достаточно лицезреть в стене дырки от пуль, а на теле убитого врага — окровавленные входные отверстия. За последние годы это стало банальной обыденностью даже для футуристических забав. Сейчас от разработчиков ми-



литаристических шутеров требуется что-то новенькое, необычное, доселе невиданное, в миг бывшее наповал. Вместо этого нам предлагают принять участие в коллективных забегах от одного чекпоинта до другого по джунглям и городским разва-

Ботинок и руку придется искать где-то в округе



Вам это не напоминает Medal of Honor, но только на более низком уровне качества!





Между прочим...

Наверное, вы обратили внимание, что высокий балл ShellShock: Nam '67 поставлен за звуковое оформление. Выстрелы и диалоги актеров выполнены не на самом высоком уровне, зато отличилось музыкальное сопровождение. В саундтрек вошли композиции Percy Sledge, Sonny and Cher, Roy Orbison, The Monkees, The Small Faces, John Lee Hooker и The Troggs.

лиам, с целью повсеместного отстрела появляющихся в кадре гук-ков.

В заглавном ролике вам сообщают печальную статистику потерь противоборствующих сторон. После первых минут знакомства с игрой, создается ощущение, что большая часть вьетнамских коммунистов из

этого списка схлопотала разящий свинец именно из штурмовой винтовки главного героя или же, в крайнем случае, из оружия его боевых товарищей. С каждым пройденным уровнем уверенность в данном тезисе только крепнет.

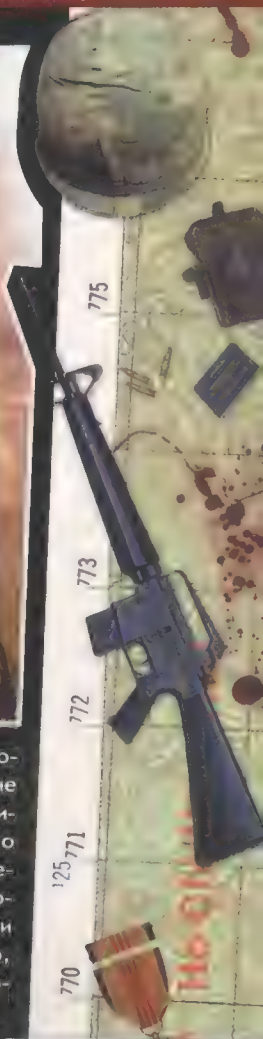
Образы и атмосфера войны

Правда, не все так плохо, как может показаться на первый взгляд. Надо отдать должное программистам хотя бы за то, что, в отличие от своих коллег по цеху, они поместили действия игры новомодного жанра "одиночный шутер о Вьетнаме" не только в непроходимые джунгли, но и в городские условия. Вторым заслуживающим уважения фактом, как ни крути, является грамотно обставленный вызов рамкам цензуры. Это не бесшабашное "что хочу, то и ворочу" из Postal 2 и не поставленное во главу угла смакование насилия из Manhunt. Перед нами на протяжении

11 миссий вспыхивают шокирующие сцены, которые доселе вы не видели ни в одной милитаристической компьютерной игре, но могли лицезреть в ряде художественных фильмов. Хотя в некоторых моментах разработчики явно перегнули палку. Например, они ввели дурацкое коллекционирование черно-белых фотографий полуголых девиц, которые выдаются самым шустрым геймерам в качестве бонусов за пройденные уровни. А как вам понравятся прогулки по базе в надежде толкнуть боевым товарищам какую-нибудь трофейную вещьцу, дабы таким образом подзаработать на "моя твоя любовь долго-долго" с местными проститутками. Зачем это, если, простите меня, самого процесса как такового мы не увидим?

В ShellShock: Nam '67 плотность киноцитат на квадратный метр превышает все мыслимые и немыслимые пределы. Предваряющая начало первой миссии заставка заставляет вспомнить сцену с отороженным пулеметчиком из "Цельнометаллической оболочки", который, укрывшись в чреве вертолета, безжалостно отстреливал мирное население. Количество явных и скрытых отсылок в сторону "Взвода" Оливера Стоуна и "Апокалипсиса сегодня" Френсиса Форда Копполы и к другим известным лентам не поддастся точному исчислению. Похоже, что упоминания не удостоился лишь слащаво-патриотичный "Мы были солдатами".

Спустя несколько лет этот гук сыграет главную роль в фильме "Пуля в голове"



Чужда в решете

Увы, все остальные составляющие не вызывают положительных эмоций. Заявленная разработчиками фишка с постепенным превращением желторотого главного героя в настоящего пса войны осталась на бумаге и лишь изредка проскакивает в межуrowневых видеороликах. На геймплее "карьерный рост" никоим образом не отразился.

Помимо уже неоднократно упомянутых кровавых ужасов в плане реализма мы получили лишь ограничение по количеству используемого вооружения. С собой вы можете взять только пистолет, связку гранат и штурмовую винтовку, которую дозволено заменить на какой-нибудь другой продукт американского ВПК или же на добытый в бою трофей. Враги отправляются в мир иной после двух-трех попаданий (зависит от выбранного вами оружия), зато вы способны без особых проблем выдержать чуть ли не с десяток вьетконговских пуль. Если вы получили весьма болезненное ранение, то попросту постоите в тихом месте — здоровье постепенно восстановится до прежнего состояния за какие-то жалкие пять-десять секунд. Я понимаю, что время лечит, но не до такой же степени!

Сражения напоминают все что угодно, но только не настоящий бой. От вас требуется следовать в строго заданном направлении, избегать многочисленных ловушек и не жалеть патронов на лезущих на рожон противников. Никакой хитрости, отсутствует хотя бы намек на тактическую выучку, нет даже банального взаимодействия с товарищами по отделению, чей искусственный интеллект явно хромает сразу на обе ноги. Прямолинейность правит балом, а скрипты используются лишь для демонстрации очередной кровавой сцены.

Случайный свидетель

ShellShock: Nam '67 не может похвастать красивой картинкой. Густая растительность в джунглях выполнена по-простецки и представляет собой непроходимую стену с узким коридором для движения персонажей, а городские локации и вовсе страдают архитектурной безвкусицей, помноженной на явный недостаток качественных полигонов. Впрочем, обвинять графический движок в ярко вы-

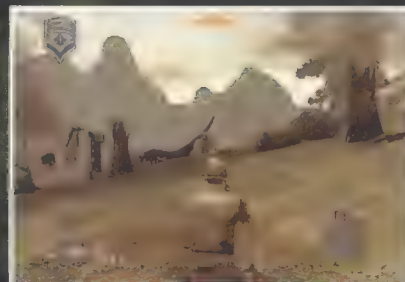


раженном минимализме тоже нельзя. В высоком разрешении на максимальных настройках игра выглядит более-менее сносно. Твердые шесть баллов.

Казалось бы, детище Guerrilla Games позволяет себе разлетающиеся в разные стороны части тела, следовательно, оно должно обладать продвинутой физической моделью. Черта с два, так как в кадр виртуального оператора попадает не процесс, а лишь финальный результат, т.е. заранее прорисованные оторванные руки, ноги, раскучеренные животы и прочие "прелести" мясницкой жизни.

А вот выжить удастся навряд ли

Наш сегодняшний подопечный собирался появиться на прилавках магазинов еще этим летом, но напуганное неоправданно низкими продажами Hitman: Contracts руководство издательства Eidos Interactive приняло решение выпустить ShellShock: Nam '67 в сентябре, хотя игра уже была готова к отправке в печать. Дескать, утро вечера мудренее. В итоге мы с вами стали свидетелями наглядной иллюстрации знаменитого



А за бронетехнику вы мне еще ответите, гады!

черномырдинского афоризма "хотели как лучше, а получилось как всегда". На фоне царящего летом безрыбья детище голландской компании Guerrilla Games могло выступить в роли пресловутого рака. Сейчас же рынок под завязку забит очень аппетитной разносортной рыбой. Выбирай — не хочу. Вряд ли кому-нибудь захочется отведать пропахшего тинной неказистого членистонного, когда в округе развелось столько всякой вкуснятины.

РЕЙТИНГ

КРИТИКОВ *****
ПРОЖИВА *****
ЗВУК И МУЗЫКА *****
ДИЗАЙН *****
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖЛАРА *****

6.2



СТРИМ

ДОМАШНИЙ ИНТЕРНЕТ-КАНАЛ

Конец детства

Илья ПОЛЯКОВ



- А теперь мне нужно посадить корабль, - твердо произнес Мишкин.
 - Мрачная какая-то предпосылка, - пробормотала приборная доска. - Но если ты настаиваешь, то ладно, давай, попробуем сыграть в эту игру.
 - А ты вообще заткнись! - посоветовал Мишкин. - Ты - приборная доска.
 Роберт Шекли. "Options"

★ Жанр Неординарный космосим с трудной судьбой ★ Издатель Matrix Games ★ Разработчик Destroyer Studios
 ★ Рекомендуются Pentium III 700 MHz, 512 Mb RAM, 3D-уск ★ Сайт www.starshatter.com

Хьюстон, Хьюстон!

У нас проблемы. И не малые. Коллектив Destroyer Studios молод и горяч, а потому если и не грезил свершить революцию в порядке поредевшем жанре, то уж организовать уютный импичмент собирался. Сочинив непритязательный сюжет (война между земными колониями в далеком-далеком будущем), храбрецы ринулись в бой. Оговорюсь сразу: частично свержение мраморных колонн удалось, вот только иные розовые идеи отчего-то встретили на своем пути кирпичный мавзолей реальности, затрепетали перепончатыми крылами и грянулись оземь. И проводить операцию "save the day" придется исключительно нам, добрым людям. Уж поусердствуем.

Он сказал "Поехали!" и махнул рукой. На все

Схватка с самим собой начинается, едва курсор щелкает по стартовой иконке. "Звездодробитель" ("Звездотряс"?) отнюдь не вызывает бурных эмоций. Настроенные на красивый ролик сограждане получают щелчок по носу - нету. Нехорошее предчувствие отказывается подышать и в момент зна-

Красные "хвосты" помогают не потерять врага из виду, что, принимая во внимание общую мрачность Starshatter, весьма и весьма кстати



Стоящие в данный момент около монитора люди кривят губы и поминают модели кораблей из Freelancer



комства с весьма интригующим предложением: пользователю позволяет определиться, как же он, собственно, предпочитает летать. Млел при виде Wing Commander? Бога ради, выбирай соответствующую реалистичность полета. Падал ниц перед ньютоновой физикой? Для, простите, "хардкорщиков" имеется узкоспециализированная опция.

Общий аскетизм не оставляет отважных чкаловых даже в главном меню. Сумрачный стиль "серое на сизом" лупит по чувству прекрасного натура-льным гвоздодером. При выборе Campaign на свет божий выплывает устрашающего вида карта космоса, напоминающая обряженную в ржавые игрушки линияющую елку. Решающая проверка на стойкость наступает при интимном контакте с красотоми вселенной. И если вторая в определенной мере присутствует, то с первыми отношения напряженные. Графические изыски спешно рифмуют "прости-прощай" сонет и громко хлопают дверью. Ай. С этого поворотного момента все зависит от выдержки аудитории. И только. Если брезгливо подобранные губки произнесут "фу", взгляд заскользит по черной тряпке с намалеванными звездами, а воля попросит поискать на полке что-нибудь с названием Freelancer, то адые. Дальше можете не читать. Для тех, кто еще сохранил пару пипеток мужества, мы продолжим.

Черноватая дыра

Да, стойкие читатели, трудно после сибаритской вычурности X2 окунуться в мерзлые воды Starshatter. Темно, но это - меньшее из зол. Вот летчик только что попытался выстрелить из бластера и до сих пор не может прийти в себя. Спецэффект несвеж и отвратно нарисован. Но дальше... Дальше наступает своеобразный момент откровения.

Пример "атмосферной" миссии. Отчего-то сразу вспомнились Wing Commander III-IV



Дело в том, что девелоперское дитя - натура невероятно разносторонняя. Это становится очевидным уже после пары вводных миссий. Наставник посвящает новичков не только в традиционные космосим-премудрости, но и раскрывает тайны отдачи приказов напарникам, управления колоссальным battleship и позволяет ощутить себя в качестве начальника полноценного межзвездного аваносца (!). При этом камера красиво воспаряет ввысь, удачно прикидываясь, что она, умница эдакая, прямиком из Homeworld. Мимикрирует, надо отдать ей должное, отменно. Совсем уж неожиданным сюрпризом стали боевые операции в атмосфере: никаких небуляров и тому подобной непонятцы, лишь горы, небо и зеленая трава. Отечественный "Шторм" бодро подмигивает из глубин тысячелетий, и настроение резко улучшается. То ли еще будет.

Без руля и без ветрил

Будет, будет. Благо отлынивать от эпического размаха молодые разработчики не собирались. Отлично продуманный интерфейс - наиглавнейший козырь Starshatter. Пускай сначала он подозрительно напоминает семейство Battlecruiser, но это лишь первое и, в данном случае, в корне неверное впечатление. Берусь утверждать, что после пары часов вдумчивого изучения любой космонавт познает ответ на все загадки. Игра податлива: пилотировать корабли допустимо, как джойстиком сложной конструкции, так и хвостатым манипулятором с клавиатурой, благо переключаться позволительно непосредственно сидючи за рулем. Верные напарники мгновенно откликаются на [Alt-соответствующая-кнопка] команды, слаженно подчиняются приказам и не позволяют себе излишнего вольнодумства. Личный космический рысак

Попытка покатааться на бомбардировщике иногда заканчивается весьма... хм, взрывоопасно





Крейсер "Саратога" в атаке

подлежит тщательной настройке. Перед началом любой боевой операции внимательно подбирается оружие, изучается, пусть и крайне невзрачная, зато исключительно подробная карта предстоящей схватки. Почувствовать себя участником настоящей войны от чего-то удастся значительно быстрее, чем в иных, весящих не один миллион \$ игропродуктах. Странно, верно?

Дальше случаются и вовсе замечательные происшествия. С каждым успешно оконченным заданием пользователь растет в ранге, и рано или поздно ему доверяют командование боевым крейсером зверского облика. Забавно, но, садясь за штурвал такого чудовища, с первых минут начинаешь нутром ощущать его отличие от шустрой мелюзги. Дело даже не в устрашающей мощи орудий, а в медлительности, с которой громадина отзывается на приказы.

Командование авианосцами временами практически не отличается от при-

нятого в RTS. В брюхе носителя живет до нескольких десятков fighter-малюток, кои подчиняются всем прихотям юзера. Патрулирование, охрана, сопровождение - выбираем из щедрого списка нужный вариант и наблюдаем за немедленной реализацией. В такие моменты поневоле скашиваешь глаз на плечи - не поселились ли там по случаю изящные адмиральские погоны. А это о многом говорит.

Алорг Шаем

После приятных известий пора вновь вернуться к повседневному. Увы, если бы недостатки ограничивались исключительно травмами (порою несовместимыми с полноценной жизнью) графического тела...

Нет, нет, все далеко не так просто. Серьезно уязвлена важнейшая часть игродейства - непосредственно сам бой. К превеликому сожалению разнообразием кораблей и вооружения не отличается. Вследствие чего оперировать при-



Вид на авианосец "Антарес", снятый одной из "пилотных" камер...



... и вид на него же в модном Homeworld-стиле. Только что я отдал приказ истребителю Tango 1 сопровождать грузовой корабль Card

ходится подручными средствами. А этого недостаточно. Хроническая глупость искусственного интеллекта вполне простительна, но вот общее однообразие поединков начинает утомлять. Истребители и бомбардировщики хрупки, а потому ввязываться в любимый dogfight чревато самыми печальными из всех последствий. Вот и приходится издалека окучивать врага ракетами, а когда боеприпасы неизбежно заканчиваются, трусливо науськивать подопечных wingman'ов, тихонько поскуливая в сторону. От этого крайне страдает самолюбие, портится аппетит и хочется застенчиво выйти вон. Впрочем, кому сейчас легко?

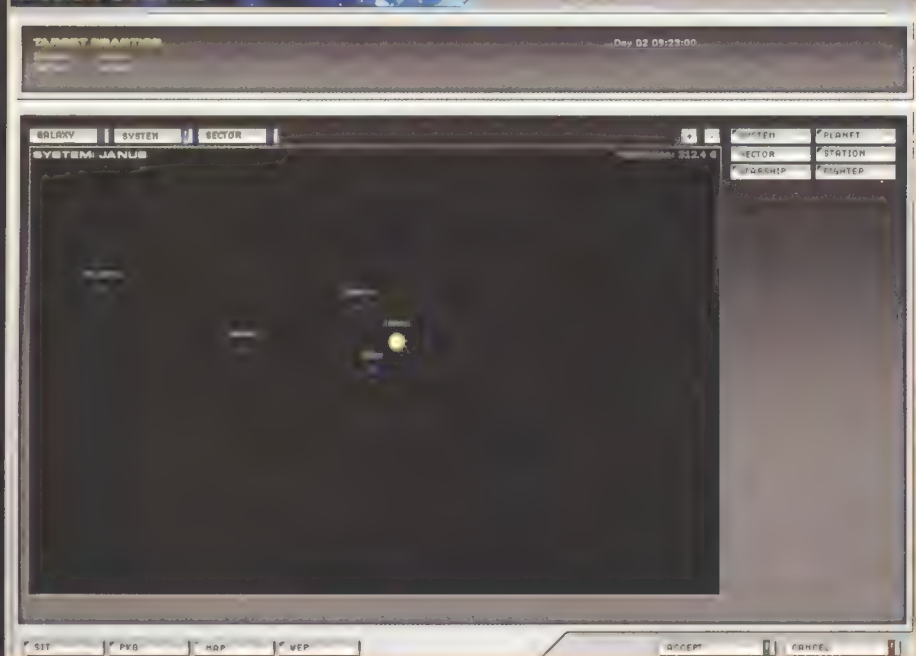
Старый Трек

Пускай Starshatter и не станет мессией, но, положив руку на любой удобный внутренний орган, поведаете, когда последний раз PC-палисадник навещал космический симулятор с динамической кампанией, действительно серьезными стратегическими нововведениями, при этом отмеченный печатью свежести. Давно, слишком давно случилось подобное чудо. Так что давайте скрестим пальцы и пожелаем игре хороших продаж, дабы через пару лет увидеть сиквел. Сиквел, у которого с притоком пошлых денежных знаков действительно будут шансы все изменить к лучшему...

РАЙТИНГ	
ИГРОВАЯ МЕХАНИКА	★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★
РЕАКЦИЯ	★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ИГРОКА	★★★★★
6.8	

Та самая Карта. Несмотря на бедность, раскрывает всю подноготную предстоящей миссии

MISSION BRIEFING



Беспокойный полипропилен

★ Жанр: TPS + Издатель: Take 2 ★ Разработчик: Global Star Software ★ Рекомендован: Pentium III 4 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск.
★ Сайт: www.globalstarsoftware.com/games/armymensargeswar/pc

Army Men относится к тем игровым сериалам, звездный час которых давным-давно прошел. Популярность и добрая слава сменились тотальным опусканием, блеклостью и хронической стагнацией. Руки и ноги заменены протезами, сердце давно искусственное, и даже некогда красочная обертка уже заплесневела. Приписки к названию напоминают скорее костыли, которыми жестокие разработчики и издатели подпирают уже неспособных ходить стариков, чтобы те плелись до последнего, ковыляя и спотыкаясь на каждом углу, но по капле отдавая все, что только способны отдать.

Sarge's War ни на йоту не развивает серию, некогда начатую 3DO. Наверное, ужасный Air Tactics, вышедший несколько лет назад, не пинал труп пластикового солдата столь рьяно, как это творение Global Star Software. Даже приложив массу усилий, вам вряд ли удастся представить, что действие игры проходит в том самом забавном миниатюрном мирке, который мы некогда созерцали с высоты полета двухмерной изометрии. В Sarge's War героя окружает лишь какая-то уродливая пародия на военные игры последних лет, такие как Medal of Honor или Call of Duty, и ничего больше. Ставка сделана на имитацию "войны в песочнице", но эта задумка явно

не удалась. Действо отдает какой-то "детской серьезностью", абсолютно наивной и не актуальной. Вот и получилось, что AMSW отличается от перечисленных выше игр лишь тем, что местные уровни намного безобразнее, геймплей не представляет совершенно никакого интереса, а сюжет присутствует лишь для того, чтобы игрок пожалел, что он есть. Возможно, игрушку бы спас уклон в стеб и сатиру, но разработчики, по-видимому, полностью забросили это направление. Пластиковый человечек, слепо рвущийся к одному ему интересной цели сквозь бесконечные толпы однообразных и неинтересных противников, увы, не имеет шансов на победу.

В довершение ко всему этому AMSW щедро одобрен всем букетом "приставочных болезней". Управление в игре настолько плохое, что вам вряд ли удастся даже прицелиться из снай-

перской винтовки: программа просто не обрабатывает короткие перемещения мышки. Попасть по противнику возможно лишь благодаря функции "автоприцеливание", которая превращает и без того нудный процесс в череду бессмысленных механических движений. Сохранения делаются без учета вашего мнения и только тогда, "когда нужно", а чтобы изменить разрешение экрана, придется обратиться не к меню опций, а к ini-файлу.

Весь забинтованный, с оторванной головой, держащийся на одних лишь костылях Army Men беспомощно перетапывается на месте. Он не может больше сделать и шага, и он также не волен упасть. Бедная игра.

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★
ДИЗАЙН	★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★

5.0



Дуэль с танком



Перестрелка



В некоторых миссиях Сержанту помогают пластмассовозмозглые напарники

БРИГАДА Е5 НОВЫЙ Альянс



- Новая тактическая игра, в разработке которой принимает участие один из авторов серии Jagged Alliance.
- Более тридцати уровней: городские кварталы, военные базы, открытая местность, дома с внутренней планировкой и интерактивными интерьерами.
- Более тридцати профессиональных наемников и возможность найма местных жителей.
- Три основные сюжетные линии, а также возможность играть по своему сценарию.
- Проработанная ролевая система. Возможность конструирования новых действий: составление перечня приказов, которые будут выполняться бойцами автоматически.
- Обширный арсенал оружия и амуниции - более 100 моделей стрелкового оружия, а также гранатометы, ручные гранаты и холодное оружие.
- Оригинальные многопользовательские режимы - до 8 игроков одновременно в локальной сети или в Internet.

Новое качество скриптовой войны

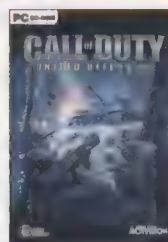
Александр ВАСНЕВ

CALL OF DUTY
 UNITED OFFENSIVE
 EXPANSION PACK

И вечный бой.

Покой нам только снится.

А. Блок



★ Жанр FPS ★ Издатель Activision ★ Разработчик Gray Matter Studios ★ Рекомендуется Pentium III 800 MHz, 256 MB RAM, 1D-диск (32 MB)
 ★ Сайт www.callofduty.com/unitedoffensive/main.html

Адд-оны бывают разными. Иногда это всего лишь несколько новых карт да горстка игровых плюшек: блеклая тень былой славы оригинала. Порой же под скромной личиной дополнения скрывается практически новая игра (например, *Silent Storm: Часовые*). *United Offensive* не попадает ни под одно из этих определений. Это старый, добрый *Call of Duty*, в который разработчики добавили ряд интересных новинок и три полноценных кампании. А еще они умудрились развить идеи, заложенные в оригинале. Наверное, так и должен быть идеальный адд-он.

Новые декорации

В первой, «американской» части *United Offensive* нам предстоит принять участие в боях на территории Бельгии. Наверное, именно эта кампания является лучшей в игре. Хотя поначалу кажется, что изменений со времен оригинала было сделано совсем немного. А если говорить точнее, то полноценная новинка всего одна. Разработчики увеличили количество участвующих в сражении солдат. И от этого, казалось бы, не столь существенного преобразования, игра стала более живой и реалистичной. Если раньше герой явно выступал в роли первой скрипки, то сейчас он ничем не отличается от своих собратьев по оружию. Поначалу такой поворот даже несколько обескураживает. Куда бежать? В кого стрелять? Благо свист пуль над головой быстро приводит в чувство и значительно убыстряет процесс адаптации к новым условиям.

А еще в *United Offensive* стало гораздо больше танков. Помните, сколько раз вам встречались гусеничные монстры в оригинальной американской кампании? Пару раз, вряд ли больше. А тут уже в первой миссии предстоит уничтожить три танка про-

тивника. А всего их там около десятка. Кто справится с остальными? Однополчане, авиация, подросшие под занавес миссии американские «Шерманы». Да, вы не ослышались, «Шерманы» наконец-то вышли из тени и предстали перед нами во всей своей убогой красе. Теперь мы будем встречаться с ними во всех миссиях первой кампании, а несколько раз нам даже придется использовать их в качестве прикрытия при наступлении.

Из незначительных нововведений можно отметить появление в игре переносных ручных пулеметов. Правда, палить от пуза тут не позволено, а необходимость ставить перед стрельбой пулемет на твердую поверхность существенно снижает полезность этого оружия.

На земле, на воде и в воздухе

Вторая кампания посвящена англичанам. В оригинальной *Call of Duty* британские миссии были большей частью ориентированы на диверсионную деятельность в тылу врага. Такая же картина наблюдается и в адд-оне, правда, здесь разработчикам удалось довести первоначальную идею до ума. Существенно увеличена численность ударной группы (теперь в отряде минимум 6 человек). И, что самое важное, количественные изменения привели к качественным преобразованиям. По четкости и слаженности действий диверсионная группа не уступит даже

самому навороченному спецназу современности. Особенно показательна миссия на Сицилии, когда отряд британцев, вооруженных Sten Mk IIs с глушителем (кстати, это новинка), на раз-два выносит гарнизон береговых укреплений неприятеля. Лепота.

В английской кампании мы также сможем опробовать все самые значимые технические новинки. Война теперь действительно идет не только на земле, но и на воде, и в воздухе: в *United Offensive* нам придется выступить в роли стрелка, сначала на борту В-17, а потом - на катере береговой охраны. Правда, повышенная аркадность этих миссий (бортстрелок успевает сбить за рейс два с половиной десятка немецких истребителей) наводит на мысль о том, что они были сделаны совсем для другой игры... А вот за возможность покатайся на немецком мотоцикле по узким улочкам итальянского города авторам стоит сказать «спасибо». Мыши-рокеры с Марса отдыхают.

Враг у ворот 2, или Братьям Люмьер посвящается...

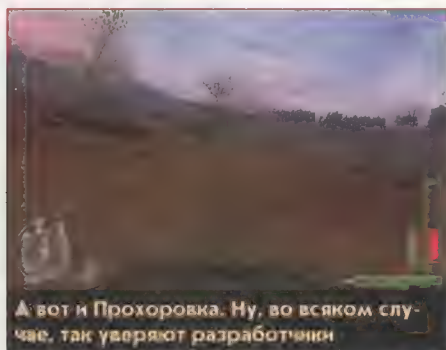
А теперь перейдем к самой интересной и большой для нас теме. Кампания за СССР. Значительная часть всего того бреда, который можно было встретить в оригинальной игре, попала туда благодаря фильму «Враг у ворот». А потому можно было надеяться, что, поскольку в адд-оне нам предсто-

На соревнованиях по сдаче металлолома победил американский гранатометчик



Бадабум! Большой БАДАБУМ!





А вот и Прохоровка. Ну, во всяком случае, так уверяют разработчики

ит участвовать в битве на Курской дуге, происходящее обретет более или менее разумные рамки. Ага, держите карман шире.

Вступительный ролик. На станцию прибывает воинский эшелон. В этом поезде находится и герой игры по имени Юрий. Открываются двери знаковых нам теплушек, и "сталинградские комиссары" с ПППШ наперевес, поминная к месту и не очень бога, черта и товарища Сталина, осуществляют выгрузку личного состава, за которой тут же следует погрузка на... Нет, плавсредства все же остались на берегах Волги, здесь нас ждут грузовики. Следующий пункт нашей программы — дорога на передовую, которая сопровождается непрерывным обстрелом дороги немецкой артиллерией и налетами, снующих туда-сюда Ju-87. Если в Голливуде захотят снимать "Враг у ворот 2", то можно считать, что первая часть сценария уже готова. Но начало — это еще полбеды. В последней миссии нам выпадет честь удерживать вокзал в Харькове, который регулярно бомбят все те же Ju-87, и, по идее, к концу миссии железнодорожное полотно должно представлять собой грудку железного лома. Но угадайте, каким образом к нам прибывает подкрепление? Правильно, на поезде. И вот уже высыпавшие из вагонов советские солдаты гонят прочь немец-



Бак пробит, хвост горит, и машина летит на честном слове и на одном крыле

ких оккупантов... Смешно и немного грустно. Маразм крепчает.

Но есть в новой кампании и положительные черты. Советские миссии и раньше казались более масштабными, чем деяния союзников, теперь же разборы в Западной Европе выглядят всего лишь соревнованием бойскаутов, по сравнению с теми сражениями, которые разворачиваются на Восточном фронте. И пусть Харьков архитектурой сильно напоминает Берлин. Даже этот недостаток не способен подпортить нам чувство удовлетворения от того, что у авторов получилось (может и случайно) довольно приемлемым образом соотносить масштабность сражений, в которых принимала участие Красная Армия с битвами союзников.

Из бонусов, встреченных в "наших" миссиях, хочется отметить два новых вида оружия: винтовку СВТ-40 и огнемет. Первый ствол, естественно, доступен только советским бойцам и

является, без преувеличения, лучшей винтовкой в игре, второй же находится на вооружении у немцев. И хотя огнемет можно снять с тела убитого противника, но практическая польза его сомнительна из-за ограниченного радиуса действия. Зато такой прикуриватель добавляет в игру изрядную порцию атмосферности.

По мелочи

Некоторые дополнения были внесены разработчиками и в режим мультиплеера: 11 новых карт, три вида сетевых баталлий: Domination (требуется захватить определенное число участков на карте), Capture the Flag and Base Assault (надо штурмом взять оговоренное количество баз противника).

Графическая составляющая Call of Duty переехала в адд-он практически без изменений. Единственное, в чем можно найти отличия — это взрывы. Поднятая ударной волной земля в течение большего, чем раньше, времени образует практически непроницаемую для человеческого глаза завесу. И это тоже вносит свою лепту в атмосферу игры, которая теперь, несмотря на все претензии, выставила планку качества для подобных проектов на новую высоту. Уверен, все фанаты Call of Duty проведут за United Offensive много приятных часов.

РЕЙТИНГ *add-on*



А я-то думал, что сага в спецназ не берут

Анна ШЕГЛОВА

Дело о здоровом духе спортивных соревнований

— Что же делать, Шеф?
— Разминайтесь, Коллега.
Братья Пилоты, конечно же



★ Жанр: Логическая аркада ★ Издатель: 1С ★ Разработчик: Pipe Studio ★ Рекомендуется: Pentium III 700MHz, 128MB RAM
★ Сайт: www.games.1c.ru/pilots

Двадцать восьмые летние Олимпийские игры закончились, и все внимание любителей спортивных состязаний сосредоточилось на славном городе Бердичеве, а точнее — на торжественной церемонии открытия альтернативных олимпийских соревнований.

Совершенно неожиданно за пару минут до начала Игр подавляющее большинство (все за исключением одного) спортсмены заболевают расстройством желудка. Благо в Бердичеве по-прежнему работает Неотложный Пункт Добрых Дел, более известный как агентство «Братья Пилоты». Шеф и Коллега отправляются на главный стадион города, чтобы найти виновника массовой эпидемии. Им нужно торопиться, иначе абсолютным чемпионом Олимпиады будет признан один опасный контрабандист с подозрительным акцентом и «врожденной сломанностью».

А еще я крестиком вышивать умею

Вездесущие журналисты принимают прибывших на место преступления детективов за резервную команду. В силу того, что Коллега обожает красоваться перед прессой, а Шеф никак не может допустить триумфа Карбофоса, братья Пилоты решают продемонстрировать мировой общественности свою великолепную физическую форму.

Игры братьев Пилотов проводятся по двадцати дисциплинам в специализированных спортивных комплексах Бердичева. На каждой локации Колобки обнаружат по одной улике с разными, относительно отравляющими веществами, по которым они смогут вычислить преступника.

Забив достаточное количество пенальти в дырявые ворота элитарного бердичевского стадиона, они отправятся в бассейн с разваливающимися колоннами. Взяв рекордную высоту в парных прыжках с шестом на местной ферме (заодно и пометав гирю в обитателей курятника), пойдут бить окна школы, утопающей в пустых зе-

леных бутылках и оттого сильно смахивающей на пункт приема стеклотары. А разгромив театральную сцену при попытке поднять тяжеленную штангу, им придется кататься на байдарке по реке с минами и затонувшими подводными лодками.

Все уровни наполнены фирменными пилотовскими шутками, задники отрисованы в фирменном бердичевском стиле, сами братья остаются расчуженными весельчаками, и, когда все это сливается воедино, мы получаем по-настоящему прелюбопытное зрелище.

В состязаниях Пилоты участвуют либо поодиночке, либо в паре. Наблюдать за командной игрой Колобков всегда интереснее, поскольку Шеф совершенно не скрывает своего ярко выраженного лидерского темперамента. Он не перестает сообщать своему коллеге уместные и не очень уместные наблюдения, отдавать ему нужные и напрасные команды, делиться всеческими житейскими мудростями и прочими ценными указаниями. Впрочем, зеленого Колобка это полностью устраивает, он не обижается на своего друга, даже когда в соревнованиях по стрельбе из лука тот промахивается мимо мишени и стрела попадает в Коллегу (Коллега вообще всегда оказывается в самом эпицентре спортивного безумия). Шеф в таких случаях улыбается, Коллега прячется под собственной шляпой, игрок получает почетное одно очко. Мелочь, а приятно.

В подобном духе пронесется вся Олимпиада. Всегда забавная, местами — смешная.

Что делать?

Управление спортсменами в серой и зеленой форме не составляет никакого труда, как для рук, так и для ума. Для достижения лучших результатов в каждом виде спорта от игрока требуется наличие мышки, умение кликать, божественный дар этой же мышкой двигать, совсем немного сообразительности, чтобы определить цепочку и последовательность левых-правых кликов, и капелька памяти, чтобы запомнить темп, в котором ему понадобятся эти клики производить. Справившись с этим, вы легко скоординируете действия Колобков. Только не забывайте, что самое главное — это внимательно наблюдать за тем, что из всего этого получится.

В «пилотной» Олимпиаде легко и просто победить, и выигрывать ее каждый раз весьма и весьма занятно.

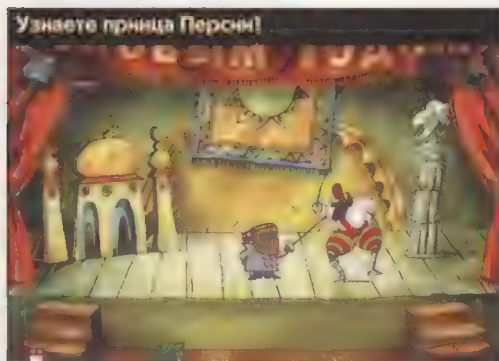
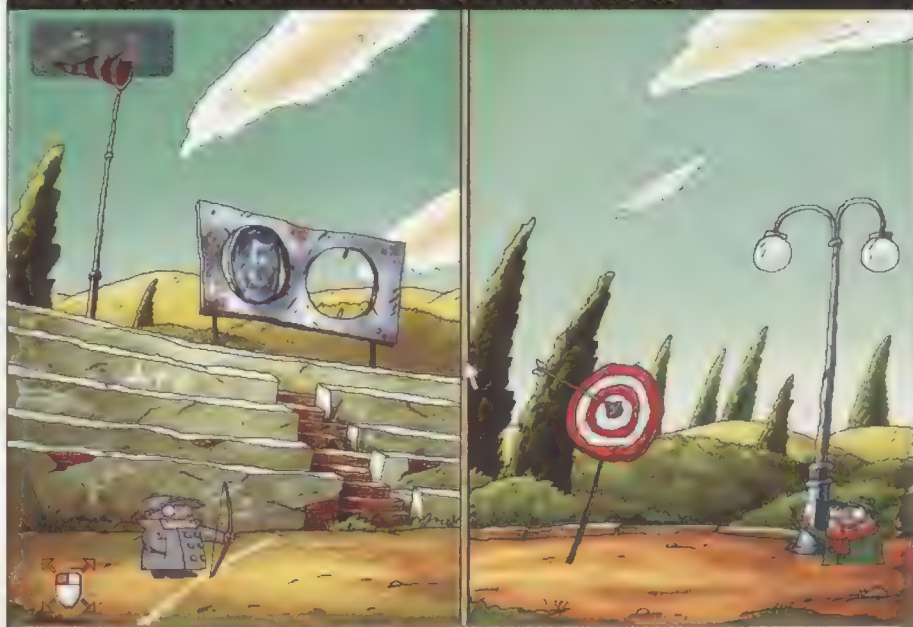
И кто же виноват?

Вы не поверите, но виновником событий, чуть было не омрачивших бердичевские игры, оказался Карбофос. Увидев, что Шеф нашел множество бутылочек с касторкой, пургеном и прочим мерзким питьем, он, злой и в полосатых штанах, поспешил уничтожить эти улики. Каким образом? Он их тот час выпил.

Н

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★
6.8	

Коллега искренне радуется удачному выстрелу Шефа. Впрочем, он радуется и успехам Карбофоса, и поражениям своего напарника, он всегда радуется...



Братья Пилоты

приключения продолжаются



© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены.
ПЕРСОНАЖИ © ООО "Секонд Фрог"
© 2004 К-Д ЛАБ. Все права защищены.
© 2004 PIPE Studio. Все права защищены.
© 2004 О. Корастелёв



Олд Скул

Александр АННЕНКОВ aka Seifer



★ Жанр **Arcade** ★ Издатель **MoonPod, 1С** ★ Разработчик **MoonPod** ★ Русское название **Космическая Одиссея**
 ★ Требуется **Pentium II 500 MHz, 64 Mb RAM** ★ Сайт **www.moonpod.com/english/about_ss.php**

Если геймплей игры льется через край, то ей не обязательно обзаводиться ярлыком *Star Trek*, движком *UT2004* за полмиллиона долларов и голосами голливудских актеров в скриптовых сценках.

Аркада

В первые минуты "Космической Одиссеи" (КО) кажется, что мы играем в один из бесконечных клонов *Asteroids* (Atari, 1979), что над нами издеваются, подсунав тот же "тетрис", но в другой визуальной оболочке. Но это кратковременное заблуждение. Основное время игры проходит за уничтожением огромного количества вражеских кораблей и астероидов. Из больших звездолетов противника вываливаются запчасти, а из космических булыжников - минералы. Все это добро надо регулярно подбирать и отвозить на базу "Зевс". Но на борту может поместиться только ограниченное количество предметов, которое зависит от...



Меню навигации

Менеджмент
 ...вашей фантазии. Космический корабль в Starscape - не что иное, как плацдарм для смелых дизайнерских идей. На протяжении игры будет доступно четыре звездолета, каждый из которых можно использовать в любой момент времени. Поменять в корабле можно все. Не хочется собирать минералы на мощном крейсере? Поставим больше ракетных отсеков вместо гравитационных лучей и складов для хранения груза. Чувствуем себя лучше под прикрытием базы? Тратим больше на турели и ионные пушки "Зевса", которого можно вызвать в любую точку карты, чтобы...



База здорово помогает в бою

Стратегия
 ...выиграть очередной неравный бой. Волею судеб наша команда попадает в далекую-предалекую галактику "Сетка". Для того чтобы выбраться из негостеприимной чужбины, нужно собрать похищенный враждебными роботами-инопланетянами "гипердвигатель", разные части которого находятся в пяти глобальных зонах-локациях "Сетки". По ходу поисков придется перестрелять не одну тысячу вражеских кораблей, а также сразиться с космическими крепостями. Всю эту рать не победить без постоянных (и грамотных) апгрейдов оружия и защиты. Возможность устанавливать новые

Константин ПОДСТРАШНЫЙ

Астероиды нового поколения

На вопросы редакции отвечает **Марк Фезерстоун**, директор разработок компании **MoonPod**

Навигатор Игрового Мира: Персонажи в вашей игре выполнены в аниме-стиле (следует заметить, довольно удачно выполнены), так что признавайтесь, какие ваши любимые японские мультики?

Марк Фезерстоун: Мы большие фанаты аниме, и список мог бы быть очень длинным, вот несколько любимых: "Акира", "Призрак в доспехах", "Патлабор" и все анимешки студии Ghibli ("Принцесса Мононоке", "Мой сосед Тоторо", "Порко Россо").

НИМ: Даже с учетом того, что ваша игра является аркадой на все 120%, почему корабли в Starscape при движении постепенно тормозят, это же космос, невесомость. Корабль должен либо находиться в покое, либо двигаться равномерно?

МФ: У каждого корабля в игре имеются специальные двигатели, которые и обеспечивают замедление. Если корабль слишком тяжел для установленного двигателя, то последний не в силах справиться с его массой, что и приводит к торможению.

С точки зрения разработчика, так было задумано для пущей играбельности. В исходном варианте наши корабли управлялись только марше-

выми двигателями, и их было очень непросто контролировать. В игре частенько приходится совершать точные маневры, которые просто невозможно выполнить, если корабль не "помогает" игроку.

НИМ: Складывается впечатление, что вы уважаете старые игры. Назовите ваши любимые классические скролл-шутеры?

МФ: Да, мы помним времена, когда игры были дешевле, проще и фокусировались на увлекательной аркадности геймплея. Наши любимые скроллеры: *Uridium* (для Commodore64, от Graftgold), *Rayforce* (для аркадных, от Taito), *Xenon 2* (от Bitmap Brothers) и

Rtype (для аркадных автоматов, от Irem).

НИМ: В вашей команде - всего несколько человек. Планируете ли вы увеличить штат или будете и дальше работать в таком составе?

МФ: Мы и в дальнейшем хотим выпускать игры, разработка которых укладывается в 9-12 месяцев. Это позволит нам сделать кучу игр во многих жанрах и охватить обширную аудиторию. Нам не по душе тратить три года на одну игру, у нас столько классных идей, которые нужно воплотить в отличные игрушки. Тем не менее, мы планируем привлечь новых специалистов и организовать несколько неболь-



Слева направо: Darren aka Goober (программист), Mark aka Fezzy (программист) и Nick aka FOST (художник)

"пушки" придет с исследованием новых технологий. Время от времени дружелюбные расы будут выдавать квесты, вознаграждением за их выполнение станут ранее недоступные технологии.

Назад в прошлое?

Все вышеописанное происходит в двух измерениях, с разрешением 800 на 600 точек. Члены команды "Зевса" добротнo нарисованы в мультяшном стиле. "Задники" локаций также не вызывают нареканий. Сюжет, понятное дело, бредовый, но для аркады сойдет.

Самым раздражающим фактором, как ни странно, оказалась локализация. Особенно озвучка, в частности - женская. При всем известном богатстве великого и могучего перевести, например, слова "Stuff", "Engine" и "Fix"



Эти опасные твари живут в огненных астероидах и питаются минералами

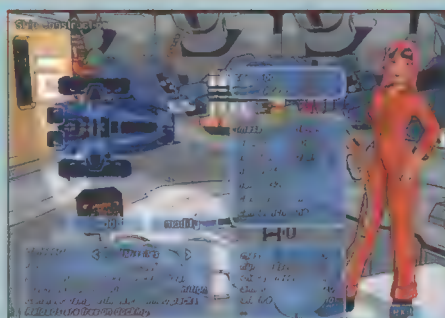
ших команд, работающих над 9-12-месячными проектами. Мы уже сейчас создаем исследовательскую лабораторию, которая будет заниматься разработкой 3D-движков и оказывать поддержку другим командам, высвобождая их ресурсы для разработки игр.

НИМ: Насколько мы знаем, следующий ваш проект будет стратегией в реальном времени. Расскажите, пожалуйста, о нем.

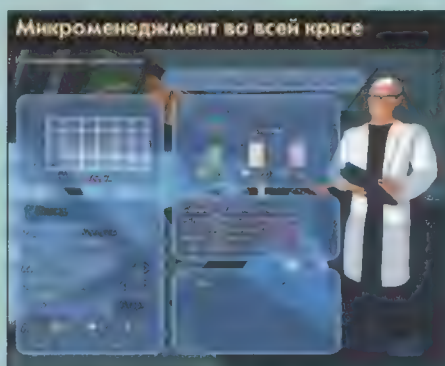
МФ: Мы обожаем игры в жанре RTS, те же Dune 2, Starcraft и Total Annihilation, мы стали фанатами этого жанра с момента его появления. В современных играх прослеживается тенденция делать упор на навороченную графику и сложные проскриптованные миссии, отдающие театральностью. В результате игровой процесс превращается в часы исследований и построения базы, после чего следует раш с использованием самых мощных юнитов. Мы хотим сделать что-то совершенно отличное от этого, вернуться к классике и превратить бой в развлечение.

НИМ: Не думаете в будущем вернуться к миру Starscape? Судя по сообщениям на вашем форуме, многие бы с радостью восприняли сообщение о разработке Starscape 2.

МФ: Конечно же, мы думаем об этом, мы всегда прислушиваемся к мнению игроков. Нам бы очень хотелось выпустить коллекцию игр разных



в Snowball сподобились как "Стафф", "Енжин" и "Фикс". Ваша помощница то и дело докладывает о подобранных вещах и доступных апгрейдах с интонацией третьеклассницы на уроке чтения. Но самое неприятное для уха в этой "озвучке по предложениям" - ощущение стопроцентной фальшивости сопереживания происходящему на экране. Слово идет о мыльной опере, где вместо Хуана Антонио с Хосе Игнасиасом - кровожадные инопланетяне с поработанными членами вашей экспедиции. Кое-где кое-что просто забыли перевести. Хорошо еще, что в опциях можно вырубить голосовое сопровождение реплик.

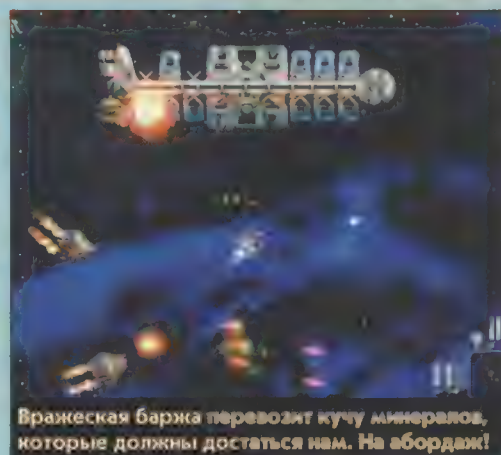


Микроменеджмент во всей красе

жанров, которые привлекут максимально возможную аудиторию. Мы надеемся, что наши игры обретут такую популярность, что игроки потребуют от нас выпуска сиквелов. Возвратиться к Starscape было бы здорово, у нас есть множество идей, которые могли бы найти воплощение в продолжении.

НИМ: До этого вы работали над крупными проектами, и вдруг - shareware. Почему вы решили так кардинально сменить поле деятельности? Какие плюсы для себя вы в этом нашли?

МФ: В крупных компаниях, в штате которых состоит множество разработчиков, каждому отведена весьма специфичная роль, все жестко организовано. Очень трудно сохранять энтузиазм относительно проекта, в котором ты занимаешься каким-то мелким участком. В то же время в процессе вовлечено такое количество денег, что компаниям приходится быть исключительно осторожными. Маркетинговый отдел анализирует возможности игр и пытается минимизировать риск неудачи. В результате в большинстве проектов используются спортивные или киношные лицензии, или же они делаются на основе идей, почерпнутых из тех



Вражеская баржа перевозит кучу минералов, которые должны достаться нам. На бордаж!

нетяне с поработанными членами вашей экспедиции. Кое-где кое-что просто забыли перевести. Хорошо еще, что в опциях можно вырубить голосовое сопровождение реплик.

Подводя итог, можно приравнять Starscape к глотку свежего воздуха в застоявшемся аркадном жанре на PC. Вот только оценить это смогут лишь те, кто способен провести условную грань между двумя понятиями: игра и красивая картинка. Остальным же позволю себе напомнить, что глубину ищут в процессе, а не в мониторе.

Н



игр, которые уже стали бестселлерами рынка. Находясь в такой среде, очень трудно решиться на что-нибудь новое. Да и команды девелоперов настолько велики, что очень тяжело поддерживать отношения со всеми. Тем более что люди постоянно переходят из одних коллективов в другие.

Независимым разработчикам не свойственны раздутые штаты, общение происходит без проблем. Каждый работник играет важную роль в процессе разработки и поэтому испытывает по отношению к проекту настоящий энтузиазм. Наши расходы невелики, поэтому нам нет необходимости выпускать мега-хиты, которые принесут кучу денег. Это означает, что мы можем позволить себе рисковать, применять новинки и ориентироваться на специфические ниши рынка. Мы ищем издателя только тогда, когда игра уже готова. Мы всегда контролируем ситуацию, т.к. делаем игры на собственные средства. И это те игры, которые нам хочется делать. Сохраняя короткий цикл производства (9-12 месяцев), мы всегда успеваем отреагировать на пожелания и требования наших игроков, поддерживая в них интерес к нашим продуктам. Им не приходится ждать выхода нашей очередной игры по три года.

Н



Холодильник настоящего разработчика

Правила БОЯ



Солдат должен смеяться громко и четко: "Ха-ха!"
Армейский афоризм

★ Жанр Онлайн-овый FPS ★ Издатель U.S. Army ★ Разработчик U.S. Army ★ Рекомендуется Pentium 4 2 GHz, 512 Мб RAM, 3D-апп. (128 Мб)
★ Сайт www.americasarmy.com

Ни для кого не секрет, что для поднятия высокого морального духа общества, а также для быстрого и безболезненного пополнения личного состава любой армии мира необходима "маленькая победоносная война". Эта аксиома, ставшая привычной за десятки лет боевых действий, в последнее время довольно сильно поколеблена головастыми сотрудниками Министерства обороны США.

Uncle Sam wants you

Собрав свои мозги в один большой и довольно увесистый кулак, армия США решила ударить им по неокрепшим умам тинейджеров всего мира вообще и Штатов в частности. Они надеются поднять престиж армии и заставить народ срочно бежать на ближайший призывной пункт и вступать в ряды защитников своей родины. Решение, оригинальное и шокирующее, найдено быстро. Вместо того, чтобы подсунуть подросткам зеленых монстров из далеких уголков Вселенной, дадим им родные стволы и направим в бой за человеческие ценности с человеческими же особями, стоящими по другую сторону незримой линии фронта.

Сержанты - это нечто, не поддающееся общепринятой классификации



Вообще игра вышла уже около двух лет назад, и единственная причина, по которой мы публикуем этот обзор, следующая: не так давно под лейблом АА вышла вторая версия этого убойного и ужасно реалистичного шутера под названием Special Forces. Поэтому, оглядываясь на прошлое и с ожесточением глядя в настоящее, постараюсь рассказать о ней так, чтобы новички жанра не чувствовали себя полными идиотами, пытающимися вникнуть в смысл того, что тут происходит.

На первый взгляд, АА:SF - это базальный шутер от первого лица, но заточен он только под мультиплеер. В нем нет тупых неживых особей, с остервенением штурмующих угол комнаты, и уровень интеллекта врага определяется только уровнем IQ вашего вполне живого оппонента, обитающего примерно за десять тысяч километров от вас. Это ставит АА в один ряд с Battlefield 1942 или же Joint Operations, что не может не радовать, так как приносит в нашу боевую жизнь некоторое разнообразие. Хочу заметить также, что, в отличие от вышеуказанных игр, АА ориентирована на небольшие, "локальные", операции, проводимые группами в составе до взвода. Это дистанцирует игру от идеи всеобщей глобализации театров военных действий, но несколько не влияет на сам игровой процесс.

Вы - боец американской армии, "они" - террористы. В первой версии игры "они" были лицами восточной национальности и в большинстве своем воевали в халатах и чалмах. Сейчас их ради политкорректности побрили, причесали и переодели в камуфляж, а на лица натянули маски. Но (ах, досада какая!) забыли поме-

нять издаваемые ими возгласы на что-нибудь менее распознаваемое, и поэтому у нас опять не возникает никаких иллюзий по поводу того, кто против нас воюет. Но самое интересное в игре то, что, за какую сторону ты бы ни сражался, твои бойцы - всегда "наши", а в тебя стреляют террористы. Оригинально, правда? Сразу отпадают причины спора между игроками по поводу того, кто тут воюет за хороших, а кто за плохих.

Сержанты как семейная ценность

Перед тем, как начать локальную войну, вам придется немного побыть в шкуре новобранца, которого злобный сержант пинает каждую свободную минуту. Сначала нужно пройти четыре базовых курса, на которых вас обучат стрельбе, обращению с разными видами оружия, перемещению по местности и боевым действиям в помещениях. После этого, в зависимости от результатов прохождения курсов, вы можете выбрать дополнительные занятия по некоторым дисциплинам, таким как оказание медицинской помощи, специальные операции, и пройти курс снайперской стрельбы. К примеру, чтобы стать снайпером, вам нужно на первом занятии выбить более тридцати пяти ростовых мишеней, встающих случайным образом на разном расстоянии. Не выбили - не быть вам снайпером, тем более что все результаты заносятся в ваш послужной список, и повторное прохождение курса после записи результатов ничего не даст. Кстати, минимальный "проходной балл" для завершения курса - двадцать три попадания, и, если вы не уложились, можете пробовать столько раз, сколько сочтете нужным для подтверждения квалификации.

Мама!.. Он что, действительно хочет, чтобы я оттуда прыгнул!



Где-то тут прячется наш пилот



Но больше всего я был потрясен двумя "продвинутыми" курсами. Первый из них - оказание медицинской помощи. Вы попадаете в больничку, где для вас выделили отдельную аудиторию. Там уже сидит несколько бойцов, и унылый лейтенант читает нам полномасштабную лекцию о том, как делать искусственное дыхание и какие действия нужно предпринимать, чтобы остановить кровотечение. Полная лекция длится около получаса, после чего (о, ужас!) нужно сдать экзамен. По сути дела, это просто так называемое "спортлото", где вам нужно выбрать один из нескольких вариантов ответов, но для нас это осложняется тем, что все происходящее озвучивается потрепанным американцами английским языком. Сдал экзамен - можешь претендовать на звание полевого врача, не сдал - садись обратно и ставь крестики еще раз.

Второй курс - для потенциальных бойцов спецподразделений. Сначала точно так же сдается зачет на опознавание своей и чужой вражеской техники, после чего предлагается немного поползти в грязи, то есть преодолеть определенный маршрут ночью под прицелом бдительных часовых и при этом ни разу не быть замеченным. Ну, а после всего этого вам присваивается гордое звание "супербойца". Кстати, на одном из курсов вам придется попрыгать с парашютом, но это уже не так сложно.

Согласитесь, такая идея усложняет игру, но это действительно интересно, и, как я понимаю, должно способствовать просвещению юных умов, которые до сих пор думают, что армия - это сборище тупых и необразованных тушек для жертвоприношения. В любом случае, я рекомендую пройти все эти курсы хотя бы для того, чтобы иметь возможность большего выбора игровых серверов, потому что на каждом

из них требуются бойцы определенных специальностей.

Не умеешь стрелять - бросай курить

Ну вот, теперь вас можно поздравить с получением статуса полноценного бойца армии Соединенных Штатов. Осталось только применить полученные вами навыки на практике. Процесс подключения очень прост. Вызываем список серверов, выбираем карту и жмем Join. Есть только две вещи, на которые стоит обратить внимание: локация и требования к бойцам. Различить сервера можно по значкам, смысл которых тут же и объясняется. Что касается карт, то здесь выбор полностью предоставлен вам, хотя они тоже завязаны на специальности. Хочу только отметить, что во второй версии AA набор карт был значительно расширен, и сейчас он содержит около двадцати различных локаций на все вкусы. Тут тебе и районы с вечной зимой, и зоны умеренного климата, и даже пустыни. В качестве небольшого бонуса к "пустынным" картам предлагается повоевать в районе с песчаной бурей. Все это, естественно, происходит ночью и днем.

После подключения к серверу предлагается выбрать команду - атакующих либо защитников. Бонусов для каждой команды - никаких. У нас - M4A1 с набором разного навешиваемого хлама, включая подствольники и лазерные прицелы, пара снайперских винтовок. У "них" - "калаши" различных модификаций и РПГ. Аналогия практически полная, за исключением мелких моментов. Так что остается уповать только на лучшую командную игру и находчивость бойцов. Миссии - самые разные. В одной вам потребуется просто перейти на другую сторону ущелья по охраняемому



мосту, в другой - сфотографировать ящики с оружием, в третьей - сопроводить Очень Важную Персону (привет от CSI!). А еще спасти инженеров-заложников из подземных убежищ в пустыне либо перехватить конвой в гористой местности. Осталось только выяснить, каким образом вы это будете выполнять.

В огне не тонет, в воде не горит

Возможности у вашего бойца - под стать реальным. То, что вы можете бегать, ползать и прыгать, никого не удивит. Но, кроме этого, вы можете довольно сильно ускориться, дважды нажав клавишу W. При этом ваш боец опускает ствол автомата и несется на всех парах. Очень полезная штука, скажу я вам, как раз для тех мест, где надо бегом перемещаться между укрытиями. Разумеется, стрелять при этом вы не можете. Еще одна интересная фишка - возможность в положении лежа практически мгновенно перекачаться в сторону, что неплохо помогает в случае, если по вам пристрелялись. А вообще, у нашего бойца существует семь способов передвижения. По два (быстро или медленно) на каждое из положений - стоя, сидя и лежа. Плюс - упомянутый "спринт".

Ограничения на стрельбу те же, что и в реальности. Mamma mia, какая здесь отдача! Если вы вдруг решите дать длинную очередь из "Калашникова", то будьте готовы к тому, что последний патрон попадет в низколетящий самолет. Так что, как ни крути, стрельба короткими очередями остается единственным приемлемым вариантом. Иногда довольно приятно воспользоваться "настоящим" режимом прицеливания - не светящейся точкой, а реальными прорезью прицела и мушкой. Это просто сказка. Начнем с того, что человек, оказывается, при стрельбе дышит. И в момент вдоха или выдоха точная стрельба одиночными в America's Army переходит в область фантастики. Будь любезен, поймай пару мгновений в верхней или нижней точке и тогда пали, куда хочешь. Очень радует, знаете ли.

Помимо этого, есть неплохая возможность потренироваться в стрельбе из подствольного гранатомета. Кстати, вы в курсе, что граната летит по параболе и что приличных прицелов для подствольников еще не придумали? Остается "метод научного тыка", кото-



рый, впрочем, через некоторое время начинает давать свои результаты. При удачном попадании гранаты в определенном радиусе все живые силы получают свое. Те, кто поближе, - уносятся к праотцам, другие остаются с ранениями той или иной степени.

Ну и мечта всех крутых дядек сэмов - ручные гранаты. Они тут разные - осколочные, дымовые, ослепляющие или зажигательные. Последние, кстати, очень эффективны в уничтожении техники, да и людей, в общем-то, потому что горят с чудовищной температурой в четыре тысячи градусов по Цельсию. Дымовые создают довольно впечатляющий столб дыма, так что пара-тройка удачно брошенных коптилок способна перекрыть обзор на довольно большой территории. И последнее, на закуску... Вы можете совершить подвиг и накрыть своим телом гранату, заброшенную в помещение, товарищи не пострадают. Проверено и работает!



Крепкое плечо хромого друга

Ну и, разумеется, хочется сказать пару слов о самом игровом процессе. Знаете, когда организованная группа людей из двенадцати человек штурмует крепость или мост - на это надо посмотреть. На некоторых серверах уже есть свои боевые подразделения, который отточили тактику настолько, что это реально похоже на то, что мы привыкли видеть в документальных фильмах про спецподразделения. Конечно, с довольно большой долей вероятности вы попадете на сервер с разномастным народом, привыкшим



играть в CounterStrike, но и тогда после пары-тройки часов игры вы уже будете знать, что пара пулеметов на флангах довольно сильно помогает против зарвавшихся оппонентов, а с помощью подствольника вышеупомянутые точки подавляются на раз, ну а лобовая атака - удел тупых и недалеких личностей, которые, впрочем, покидают сервер минут эдак через пятнадцать. Самая лучшая игра здесь - именно в группе. Только тогда можно получить максимальное удовольствие от игрового процесса. Приятно, знаете ли, чувствовать, что тебя прикрывают, когда суешь свой нос в узкое ущелье.

На всех серверах работает так называемая "Honor system", то есть своеобразная система рейтинга бойцов. Начинаете вы с "десятки" - минимального рейтинга, который повышается по прошествии определенного времени и достижении каких-то результатов. Рейтинг растет медленно, и поэтому, чтобы получить высокий статус, вам придется повоевать довольно долго и, самое главное, успешно.

Мне сверху видно все

О картинке можно сказать не так уж и много. Разработчики не стали гордить огород, а просто лицензировали движок Unreal, так что в графике нет ничего сверхъестественного. Неплохо исполненные модельки солдат, симпатичные домики и деревья. При всем этом хочется выразить свое "фи" по поводу разницы в графике

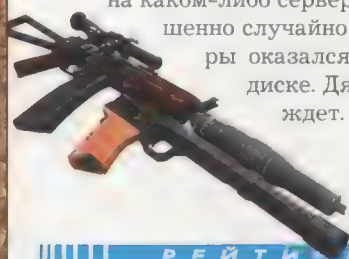
между тренировочными и боевыми миссиями. Если в первых окружение впечатляет, то в последних оно несколько урезано в качестве, что наверняка сделано в угоду большей производительности. Ведь, несмотря на то, что сам движок был рассчитан на довольно старые компьютеры, он и сейчас уверенно тормозит на приличной машине. Поэтому не рекомендую выставлять все ползунки в настройках на максимум, это чревато.

Звукового сопровождения в игре - самый необходимый минимум. Здесь нет фоновой музыки, слышен только радиобомбей твоих партнеров, разрывы гранат и автоматные очереди. Но в оживленной драке все это вместе с криками "Grenade!" создает крайне впечатляющий антураж. Когда слышишь непередаваемый вопль противника, то сразу понимаешь, что вслед за криком в вашу сторону летит граната. Тогда ты начинаешь лихорадочно крутиться по сторонам, чтобы уловить примерное место попадания и вжимаешься в землю или на полном ходу бежишь в укрытие, чтобы остаться в живых. Подобные же чувства вызывает чмокающий звук подствольника и шипение пролетающей гранаты. В общем, иногда тут страшно, поскольку есть атмосфера.

Заряжено и готово к бою

Что же касается конкретных цифр по АА, то судите сами. На сегодняшний день зарегистрировано почти четыре миллиона аккаунтов, из них около трех миллионов человек прошли подготовительные курсы. В Сети работает порядка семи тысяч серверов, несколько сотен из которых являются официальными серверами армии США. Пока у меня есть один довольно сильный аргумент против этой игры. Средний пинг на любом сервере составляет порядка двухсот, что недопустимо много для игры такого уровня. Кроме того, частенько игра лагает до такой степени, что боец пять-шесть раз подряд пробегает одно и то же место, двигаясь все время в одном направлении. Не знаю, какое качество линии считается приемлемым, но у меня на ADSL-модеме пинг не опускался ниже ста пятидесяти. Это минус.

Но есть и плюс. АА раздается всем бесплатно, не нужно платить и за игру на каком-либо сервере. И совершенно случайно клиент игры оказался на нашем диске. Дядя Сэм вас ждет.



РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★
ДЛЯ ВСЕХ	★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★
7.3	



Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

Руководство по ВЫЖИВАНИЮ



Согласитесь, что не стоит сломя голову бросаться воевать, не имея хотя бы приблизительного понятия о том, с чем вам предстоит столкнуться. Хочется верить, что этот небольшой экскурс поможет приобрести хотя бы базовые познания о том, что и как нужно делать в America's Army, чтобы как минимум продать свою виртуальную жизнь подороже.

Разумеется, это маленькое руководство не претендует на истину в последней инстанции, и, наверняка, вы сможете найти много других успешных тактических решений, но все же оно значительно облегчит жизнь новобранцам. Сейчас в игре доступно около двух десятков различных карт, обеспечивающих самые различные условия ведения боя. Перечислять все карты не имеет смысла, поэтому остановимся на самых популярных.

Insurgent camp

Военные действия в Афганистане. Одной стороне предстоит защищать здание и находящиеся в нем компьютеры с данными, атакующие же должны захватить его и обеспечить выемку информации. Для завершения миссии атакующим достаточно снять данные с одного из двух компьютеров, для обороняющейся же стороны нужно обеспечить неприкосновенность обеих целей, что немного сложнее. Но, тем не менее, в соотношении выигранных и проигранных раундов с одной и другой стороны соблюдается примерный паритет.

Наиболее распространенные маршруты проникновения - по северной и южной границам карты. На картинке карта немного срезана по верхнему и нижнему краям, но там есть ложбины, по которым с максимально возможной безопасностью можно подобраться ближе. Маршруты через палаточный городок чаще всего простреливаются

из гранатометов и забрасываются ручными гранатами, но есть большой шанс приблизиться к зданию по внешним сторонам лагеря, вдоль забора. Наиболее удобным местом для снайпера является точка 4, но учтите, что защитники тоже это знают и нацеливаются туда сразу же. Гранатометчикам и пулеметчикам удобнее всего располагаться в точках 5, на дальних склонах холма. В первую очередь следует подавить огневые точки в окнах второго этажа и на крыше, так как именно там чаще всего располагаются снайперы и гранатометчики защитников.

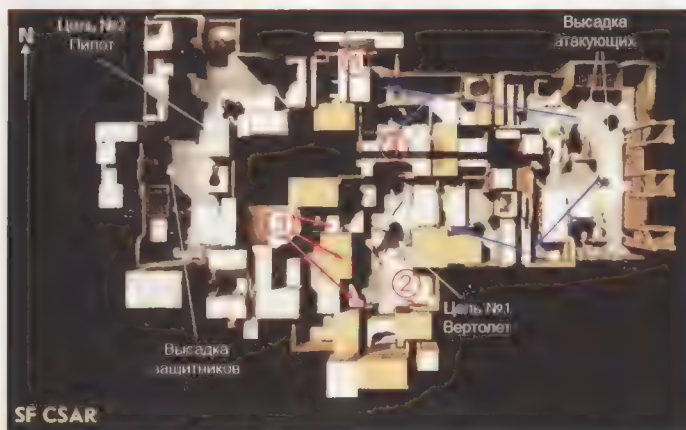
"Критическими" позициями для обеих сторон являются точки 1 и 3. Обороняющиеся могут предпринять быструю атаку в направлении этих точек в самом начале раунда, что частично обеспечивает им успех, или же просто обстрелять эти места из гранатометов. Снайперы и пулеметчики защитников могут располагаться в точках 6. Подземный ход используется часто, но там очень мало пространства для маневра, одна граната может натворить много дел. Тем не менее, именно этот ход во многих случаях может стать ключевым. Если вдруг защитники предпринимая быструю атаку в начале раунда, то это может оказаться летальным для атакующих, так как на их стороне карты очень мало укрытий и они рискуют попасть под перекрестный огонь, так что выжидательная тактика для них может быть губительной.

Bridge crossing SE

Задача проста. Одна сторона должна перейти мост, а вторая - пресечь эту попытку. Это вторая редакция популярной карты, отличие ее от первого варианта состоит в том, что с южной стороны дно ущелья поднято, и у атакующей стороны есть второй маршрут для проникновения. Выбор, в общем-то, небольшой, так как в обоих случаях нападающим придется двигаться через узкие коридоры, которые находятся под сильным огнем.

Для нападающей стороны лучше всего в самом начале воспользоваться дымовыми гранатами, заброшенными под дальнюю от них арку моста. Теперь можно быстренько пробежать мост, как по центру, так и по выступам, находящимся ниже его поверхности с обеих сторон. Следует учесть, что защитники, скорее всего, расположат





снайперов и пулеметчиков в точках 1, чтобы полностью перекрыть огнем все подступы. У ближайшей к обороняющимся арке с левой стороны есть дверь, через которую можно попасть в помещение на втором этаже. Окна выходят на мост, что дает небольшие плюсы, но это опасно, потому что окна простреливаются из гранатометов и пулеметов противника. Также из этого помещения можно попасть на лестницу у арки в точке 2, откуда, если вы находитесь на стороне атакующих, можно взять под прицел группу защитников, обороняющую точку 3.

Следует обратить внимание на то, что атакующая сторона может поместить снайпера на центральной арке, там есть лестницы по бокам. Если его не подавить, то проблемы защитникам обеспечены. Маршрут проникновения с юга тоже достаточно опасен, потому что несколько бойцов, постоянно меняя местоположение, могут достаточно успешно оборонять точку 3. Атакующим может помочь дымовая завеса, но это чревато бросками гранат в дым с противной стороны, что довольно часто приносит свои плоды.

SF CSAR

Полное название этой карты - Special Forces Combat Search and Rescue. У атакующих две цели: подготовить к взрыву и уничтожить упавший вертолет, а также спасти его пилота; обороняющиеся должны, соответственно, защитить их. Есть два варианта атаки. Южное направление выводит на второй этаж здания с окнами прямо на площадку, где лежит

вертолет. Здесь следует ожидать сильного противодействия из окон напротив в точках 3, а также атаки снизу из точки 2 через провал в полу и лестницу. Дымовая завеса прямо возле вертолета поможет в его подготовке к взрыву, но может привести к атаке гранатами со стороны защитников.

Второе, северное направление тоже довольно опасно, но у атакующих есть довольно большой шанс первыми успеть к входу в здание 1. Входить туда следует только после того, как внутренние помещения будут обработаны из гранатомета. Но все равно будьте осторожны, потому что пара случайно выживших бойцов, разместившихся в этих комнатах, а также в следующем за ними дворике, способна положить всех. Также при атаке с этого направления следует ожидать огневой поддержки из окон здания 4, поэтому имеет смысл организовать прикрытие по левой стороне линии атаки.

Последняя линия обороны - у самой точки высадки обороняющейся стороны. Пилот находится на втором этаже прямо по центру, и оба подхода - северный и южный - могут простреливаться с двух сторон. Что же касается боевых действий в помещениях, тут трудно посоветовать какую-либо тактику, поэтому полагайтесь на свой опыт.

SF Hospital

В одной из палат больницы лежит VIP - Очень Важная Персона, которую нужно спасти. Эскорт должен вывести его на вертолетную площадку, а

нападающие - не допустить этого. Дело осложняется тем, что в обоих случаях Важная Персона находится на значительном расстоянии от обеих групп. Но есть еще одна сложность для бойцов сопровождения: место VIP занимает один из их напарников, и, как только его убивают, раунд проигран. Плюс ко всему агент ранен, и одно попадание отправляет его на тот свет. Единственное, что он может сделать, это сразу бежать по направлению к своему эскорту, поэтому имеет смысл сразу же закидать точку 1 у входа в госпиталь дымовыми шашками и бежать навстречу ему. Вторая часть направляется в служебные помещения в южной части карты и перекрывает их, как с наружной стороны, так и внутри. Снайперского оружия на этой карте не предусмотрено, но имеет смысл поставить одного-двух человек в окнах здания 3, чтобы успокаивать не в меру ретивых защитников.

Чтобы не допустить выхода VIP из госпиталя, нападающие могут разместить своих бойцов в точках 2, но делать это следует осторожно, чтобы не нарваться на огонь из гранатометов, который обычно открывается практически сразу же. Имеет смысл прорваться внутрь помещения к югу от вертолетной площадки для блокировки выхода VIP.

Боевые действия в помещениях госпиталя, по большому счету, описанию не подлежат. Как и на предыдущей карте, здесь следует полагаться целиком на свои способности. И ни в коем случае не убивайте гражданских, коих полным-полно в коридорах.



Weapons cache SE

Очень сложная карта, большинство боевых действий происходит внутри складских помещений. Цель группы нападения - сфотографировать ящики с боеприпасами.

Первая задача атакующих - подавить точку 1, в которой есть выход со второго этажа на крышу пристройки. Расположившись там, гранатометчик может держать под контролем весь двор и легко уничтожить

большую часть противника. При атаке группе лучше всего разделиться на три части, две из которых атакуют фронтальную часть склада, а третья обходит его с тыла. Там есть очень удобный вход в здание по пожарной лестнице в точке 2, но приготовьтесь к тому, что подходы к этой точке будут прикрываться. Впрочем, это не очень опасно для атакующих, потому что, имея в своем распоряжении гранатометчика, они в подавляющем большинстве случаев погасят сопротивление.

Следует быть очень осторожным в момент входа в здание, так как двери могут быть под прицелом изнутри. В этом случае неоценимую помощь окажут светозумовые или же обычные осколочные гранаты. Внутри складов очень много различных темных уголков, что удобно для защитников и является проблемой для их противников. Небольшие помещения также могут принести серьезные проблемы обеим сторонам, так что двигайтесь очень осторожно и только группами.

Несколько советов

Учись различать своих и врагов по внешнему виду. Убийство или ранение бойца своей команды отнимает драгоценные очки и сильно замедляет рост твоего статуса или даже понижает его. Различить друзей и противников очень просто. Солдаты вашего подразделения всегда носят шлем, ранец и одеты в зеленый или коричневый (песчаный) камуфляж. У оппонентов нет шлемов и ранцев, а их камуфляж всегда серо-черный или же они носят темную однотонную одежду.

Звуки выстрелов из оружия противостоящих сторон различаются. Поэтому не стоит садить из автомата в любую точку, где стреляют. Единственное исключение составляют те моменты, когда кто-то из бойцов подбрасывает оружие противника, но чаще всего это происходит на втором этапе боя, когда он разбивается на несколько отдельных поединков.

Стреляя из гранатомета или бросая гранаты, следи за тем, чтобы рядом с точкой прицеливания не оказались друзья. И обязательно обращай внимание на сообщения в левой верх-

ней части экрана. Если ты вдруг начал бить по напарнику, появится строка зеленого цвета. Думаю, бессмысленно говорить, что в этом случае ты должен немедленно прекратить огонь и извиниться. Это просто правило хорошего тона, обычного "sry" в чате достаточно.

Почаще докладывай о своем местонахождении.

Если ты ранен, немедленно зови медика. Красная капля над индикатором здоровья означает, что ты истекаешь кровью и бар здоровья будет постепенно уменьшаться. Правда, через некоторое время кровотечение остановится, но к тому моменту ты будешь значительно "больнее", чем был в момент, когда тебя подстрелили. Учти, твое здоровье влияет на скорость передвижения.

Перед тем, как сунуться куда-нибудь, имеет смысл воспользоваться очень удобной фишкой - "подглядыванием" за угол. Лучше всего подвесить эту опцию на колесо мыши. Кстати, в положении лежа с ее помощью можно очень быстро откатиться в сторону.

Когда несешься на полном ходу, держи наготове клавишу "Лечь". В случае, если ты попадешь под обстрел, жми ее (при этом боец очень достоверно "ныряет"), а потом тут же откатывайся к ближайшему укрытию.

При стрельбе на дальних дистанциях используй опцию "приблизить прицел" и стреляй только одиночными, поймав паузу между вдохом и выдохом. Помни, что в процессе вдоха или выдоха твои шансы попасть в цель стремительно несутся к нулю.

Никогда не стреляй длинными очередями. Прицел при этом уносит к черту на кулички, а при таком разбросе пуль ты можешь попасть разве что в баскетбольный щит с расстояния в полметра.

Пулеметы - слишком большая роскошь, чтобы попытаться подстрелить кого-то на большом расстоянии. Твоя задача как пулеметчика - обеспечить прикрывающий огонь и подавлять потенциальные и уже существующие огневые точки. Ложись, расставляй сошки и начинай гасить. На близкой и очень близкой дистанции пулеметчик имеет потрясающее превосходство в огневой мощи - просто жми на курок и держи до тех пор, пока противник не упадет.

Подствольники - рулят! Особенно в тех случаях, когда приходится атаковать здания. Покрывают большую площадь и на приличных расстояниях. Правда, приличного прицела там нет, поэтому придется потрениро-



ваться. И учтите, что гранаты ставятся на взвод только после пролета ста пятидесяти метров, так что в ближнем бою они становятся абсолютно бесполезными.

Снайперские дела лучше всего вершить в лежачем положении и с прикрывающим вас бойцом. Цельтесь в голову или в грудь, только так вы сможете завалить врага одним выстрелом. В противном случае вы рискуете оказаться под ответным огнем. И не забывайте почаще менять позицию.

Гранаты в помещениях - страшная сила. Но будьте осторожны, чтобы под осколки не попали ваши напарники.

Командная игра является критически важной, поэтому старайся не оставаться один. Если ты увидел, что возле тебя никого нет, найди ближайшего бойца и пристройся к нему сам. Шансы выжить резко увеличатся, если кто-то будет прикрывать твою спину. Помни: окончательный счет в раунде, а следовательно, и твой статус зависят от конечного результата действий всей команды.

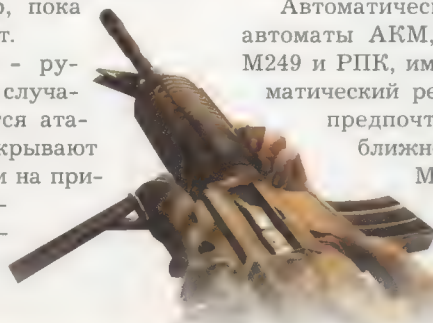
Забудь про хэдшоты! Две-три пули, выпущенные в торс, прикончат твоего противника ничуть не хуже. Разумеется, это не относится к снайперам.

На каждой карте есть две-три "критических" точки. Они расположены как раз в местах пересечения путей обеих сторон. Чаще всего, это открытые пространства, вокруг которых расположены различные строения. В таких точках следует остерегаться огня гранатометов и пулеметов.

Часто возникает соблазн ломануться вперед, чтобы первым достигнуть таких точек. Иногда это помогает, но следует соблюдать паритет между "рашем" и постепенным проникновением.

Открытые пространства перебегай в режиме "спринта", периодически ломая траекторию бега.

Автоматические винтовки M4A1, автоматы АКМ, а также пулеметы M249 и РПК, имеющие полный автоматический режим стрельбы, явно предпочтительнее в ведении ближнего боя, нежели M16 и M4, которые стреляют очередями по три выстрела.



Могой об звезды

Кишаду

Нет программе "Звездных войн"!
Старый лозунг

Жанр FPS • Издатель LucasArts • Разработчик Pandemic Studios • Рекомендуется Pentium 4 2.4 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb)
Сайт www.lucasarts.com/games/battlefront



Мода чем-то напоминает нервно-паралитический газ. Ее тоже не видно и не слышно, у нее также нет вкуса и запаха. Но однажды вы вдруг замечаете, что буквально все вокруг щеголяет в ярко-оранжевых противогасах с системой принудительной вентиляции и зеркалами заднего обзора. И смотрят на вас так, как будто это именно вам поставили диагноз "обширный брейнфакинг с общим угнетением функций головного мозга".

Разумеется, LucasArts никак не могла обойтись без тактического шутера, и чтобы непременно с "покататься и полетать". Уж коли так было в 1942 на Сицилии, тем более – в 1967 во Вьетнаме, то из всех иных войн для нас самыми важными остаются Звездные. Посему, банзай, вашу мать! Да пребудет с нами святой Георг!

Раз кампания, два кампания...

"Плоха та Звездная война, о которой еще не сложили своего Эпизода" – правило старо, облезло, буквы затерты и отвалились, но дух его до сих пор жив, иногда является в девелоперские сны и требует фанфар и королевских почестей. Pandemic особо не упиралась, ибо специфика будущей игры требовала галактического масштаба, знания переломных моментов и детальной изученности театра военных действий. К тому же было крайне желательно, чтобы перечисленный антураж что-то говорил не только разработчикам, но и основе основ любого маркетинга – рынку сбыта. То есть нам. Старое правило в данном случае попало в самое яблочко.

Эпизоды в Star Wars Battlefront представлены широко, высоко и заполняют собой весь игровой объем. И все равно их оказалось недостаточно для геймплейных претензий. Поэтому различные режимы постоянно пересекаются друг с другом на местности. Впрочем, вполне возможно, что Эпизоды тут ни при чем, а разработчикам просто не хватило времени на подготовку карт впрок. Или было лень.



АТ-АТ: мустанг-иноходец

Обе кампании названы без затей: Clone Wars и Galactic Civil War. В сингле они и проходятся так же, без затей. Сначала вы играете за традиционно нехороших, одерживаете сколько-то там побед, и уже где-то в глубине души, на грани здравого смысла, начинаете подумывать, что вот именно сейчас случится что-то необычное, непредусмотренное ходом истории: ваши роботы ворвутся на Coruscant, и их шарнирные конечности прошагают победным маршем по лестницам и коридорам президентского дворца. Или пушечное мясо-штурмтруперы сотворят чудо и таки доберутся до правильного Люка, отвернут все, что следует отвернуть, и главари бунтовщиков на коленах будут целовать ноги священной особе Императора.

В реальности, разумеется, ничего такого ни единым намеком. После очередной героической победы следующая миссия без каких-либо предупреждений вдруг оказывается за противоположную сторону, и дредноут истории, ехидно виляя кормой, ложится на с детства прописанный курс. А чудеса снова дохнут, даже толком не позволив сделать себе УЗИ.

Очевидно, понимая, что маловато будет, девелоперы привинтили к кампаниям два солидных довеска-режима: Galactic Conquest и Instant Action. Первый, не мудрствуя лукаво, сажает в вас в кресло Покорителя Галактики. От исторических реалий остается только оболочка (названия планет, обреченных на покорение, один из четырех вариантов экипировки), к коей добавляются бонусы, приобретаемые с каждой из побед. В случае пораже-

ния бонус уходит к противоположной стороне.

Сладость получаемых плюшек – на любителя. Мне, например, пришлось по вкусу емкости с бактой, позволяющие восстанавливать избранному аватару и его соратникам потерянное здоровье. Неплохой вкус и у "помощи друга" – героя-джедая. В сингле, само собой, проигранные сражения можно переигрывать, дабы не делиться с противником вкусами. Ну и так далее, планету за планетой, до полной и окончательной. А еще – неприятный осадок от отсутствия заскриптованных сцен с "кричали женщины ура и в воздух чепчики бросали". Никакого, понимаете, ощущения собственного величия и героизма.

Четвертый режим – совсем понятен. Выбираете одну из десяти карт, историческую эпоху добавляете по вкусу – и начинаете рубить "мясо". Или оно вас начинает.

Бластерный насморк.

Самое возмутительное в игре – это технический прогресс. Точнее, то, что двадцать тысяч лет выдавали за него в одной далекой, далекой галактике. Какое же дерьмо, эти их бластеры! Мне сложно сказать что-либо о том, как имперские ящики на ходулях (ползают еле-еле, пока такой развернется, самая тупая обезьяна отстучит на компьютере сто томов ПСС Льва Толстого) выглядели бы против банальных Т-90, но то, что на пехоту хватило бы взвода спецназа ГРУ – очевидно аки октябрь за окном. Да черт с ним, со спецназом, достаточно было бы приличных штурмовых вин-



Еще одна шагающая скотина. Уэллс умер, но дело его живет



товок. Например, M16A3. Ибо бластеры...

Вы ловите в прицел неподвижно стоящего штурмтрупера и давите на спусковой крючок. Из ствола вашей волюны с трудом выползают несколько красных пунктиров и неспешно, словно в “рапиде”, отправляются навстречу фигуре в белом. Но та – какой пассаж! – вдруг оживает и немедленно обращает внимание на красные сопли, сморкающиеся в ее сторону. Тут же следует “джига”, переходящая в неприличный жест тазобедренным суставом, вам под ноги летит термодетонатор, а штурмтрупер откуда-то сбоку готовится к контрольному в голову.

Иные образцы арсенала еще ужаснее: снайперской винтовке одного хедшота почти всегда недостаточно, пистолетом убить можно, если в упор положить обоймы, базака – даже в толпу – два, от силы три трупа, заряды заканчиваются быстрее, чем вы успеете возмутиться, и далее лучший выход – быстрее сдохнуть, чтобы при расставании выбрать что-нибудь приличное.

Специфика жанра тактических шутеров предполагает, что упомянутое выше барахло будет использоваться различными боевыми специалистами. Ассортимент классов отчасти стандартен: солдат, оператор базуки, снайпер и пилот. Оставшиеся нестандарты – это Wookie Smuggler, Dark Trooper (Карлсон КЖНК, с реактивным ранцем вместо пропеллера), Droideka (перекати-поле, утыканное автоматическими бластерами и умеющее накрываться энергощитом) и Клон с электромагнитным пульсатором (неплох против дроидов).

И все же, я бы плюнул, все бросил, как-нибудь написал и забыл, если бы не моя старая, давно уже сданная на попечение социальным работникам (но

спешно выписанная на время прохождения SW Battlefront) любовь к аркадным гонкам на башенных подъемных кранах. Именно она заставляла меня, стиснув волю в кулак и выдавливая по капле чуда героизма, вгрызаться в изрядно зачерствевшее содержимое игрового процесса. Башенных кранов, увы, не дали, но зато позволили вскарабкаться в боевую рубку монструозного АТ-АТ (внешностью напоминает гибрид лошади и бегемота, увеличенный в пятнадцать раз), посмотреть на путающуюся под ногами мелочь с высоты АТ-ST (да-да, тот самый “ящик на ходулях”), покатайся на неповоротливых до полудохлости республиканских боевых механизированных “верблюдах” (но тоже здоровенные, блин)... Если удавалось справиться с клиническими проблемами с управлением при развороте данного зоопарка в нужную сторону, не запутавшись при этом в собственных конечностях, то он выдавал весьма приятно радовавший душу фейерверк из тел вражеской и своей пехоты. Ты и сам начи-



нал чувствовать себя немного монстром, и на душе становилось как-то умиротвореннее. А еще были X-Wing’и и TIE...

Вполне съедобна

Тем временем, несмотря на очевидную кроссплатформенную гибридизацию, кадры, мелькавшие на экране моего монитора, особо не досаждали. Ни мне, ни моей системе. Последняя лопала мегабайты игры с завидным аппетитом и довольно урчала. Сразу же вспомнилось, как бедняжку едва не прохватил транзисторный понос во время “думских” страданий, и стало немного стыдно за собственную жестокость. Попустив мимо ушей звук (да, у игры таки есть звук), в общем-то довольный достигнутым с машиной консенсусом, ваш покорный расслабился, сладко зевнул и поставил на игре точку, а не крест. Добрый я все же.

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★
ДЛЯ ФОНА	★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★
7.3	

Что ж ты, Вейдерушка, не весел, буйну голову повесил!



Андрей ЩУР

Солдатня

★ Жанр Tactical TPS ★ Издатель THQ, Game Factory, Руссобит-М ★ Разработчик Pandemic Studios LLC
★ Рекомендуется Pentium 4 1.8 GHz, 512 MB RAM, 3D ускор. (128 Mb) ★ Сайт www.fullspectrumwarrior.com



Очень редко случается так, чтобы новая игра удивила тебя по-настоящему. То есть не красивой графикой, от которой ахнешь, но уже через полчаса игры воспринимаешь как должное; не какой-нибудь шикарной музыкой, которая, несмотря на свою самодостаточность, все равно только дополняет происходящее на экране действие, но никак не вытягивает его на первые места; и не какими-нибудь примочками вроде супер-пуер кровавости или вычурных способностей главгероя. Нет. Речь идет о самой сути игры, о геймплее. Когда тебе дадут уже знакомый антураж, но предлагают абсолютно иной свод правил, который вдруг оказывается очень логичным, простым и понятным. И ты думаешь: «Блин, ну как же до этого никто не допер раньше! Это ж лежало на поверхности!»

Несколько лет назад именно такие ощущения вызвала у меня игрушка под названием Majesty, поставившая жанр RTS с ног на уши, введя в игровую индустрию понятие «Indirect-управление». Но я никак не ожидал, что нечто подобное может быть достигнуто и в таком кондовом жанре, как шутеры. Ан нет. Достигнулось. И очень даже. С выпадением челюстей и выкачиванием глаз из орбит. Имя этому урагану новых впечатлений — Full Spectrum Warrior.

Ыть

Первое знакомство с игрой — занятие всегда несколько забавное. Для людей, которые мануалы перед этим не видели, tutorиалы прилежно не прошли, в окно установок перед запуском первого уровня не слезали. В моем случае все это было отягощено еще и тем, что я специально никаких новостей об игре не читал, скриншоты не рассматривал, пресс-релизы брезгливо обходил стороной. Слышал только, что обещают сделать «что-то новое, доселе невиданное», но ведь таких обе-

щаний в игровой индустрии — в базарный день за рупь пучок.

В общем, попал я по полной программе.

Выглядело это примерно следующим образом: запускаю первую миссию, пропускаю длиннющий интро-ролик, повествующий о том, как звездно-полосатое НАТО прознало про нехорошие штуки, которые вытворял просто-таки плохой диктатор Аль Ахмад в своем Зекистане (карта со спутника недвусмысленно показывает на Афганистан), и послало туда войска, чтобы прекратить и наказать. И вот отряд легкой инфантерии, состоящий из представителей доблестной стержневой нации мира, топает по каким-то восточным раздолбаным улочкам городских трущоб Зекистанской столицы, прикрывая конвой из нескольких грузовиков и пары «Брэдли». Вдруг, откуда ни возьмись, появился местный Зашибись с РПГ-7 и зашиб один из грузовиков. Америкосы в панике спрятались за каменную насыпь, после чего управление перешло в руки игрока, то бишь мои. Камера послушно замерла над головой одного из пехотинцев. Ну, — думаю, — банальщина. Ща опять будем валить мятежных сусликов пачками, как это было в Black Hawk Down. И привычно клацаю WSAD'ом, намереваясь отправить подопечного вперед, на амбразуры. Только вот фигурки. Не двигаются подопечный. Вместо этого камера переключается между членами отряда. Поминая тупых разработчиков нехорошими сло-

вами, лезу в настройки Controls, чтобы перенастроить раскладку на человеческий лад, и после минутного изучения доступных функций понимаю, что функций перемещения там просто нет! Нету, и все тут. Как нет Fire, Crouch, Reload и прочих знакомых любому игроку команд.

Вот примерно в этот момент меня и постиг вышеупомянутый Ыть. Ощущение было примерно как у человека, который только что узнал, что все люди вокруг него — замаскированные инопланетяне. То есть впадение в ступор с единственной мыслью «И чо теперь, а?»

Собственно говоря, ничо. Пошел проходить tutorial. И все встало на свои места.

Со всей серьезностью

Я не зря ранее упомянул Majesty, ибо в моем понимании FSW можно окрестить первым в истории Indirect-шутером. Уж простите за изобретение нового термина, но впечатления от игры сложились именно такие. Аргументирование данного утверждения лучше начать с самой основы игры.

Дело в том, что FSW целиком и полностью построен на реально существующей и применяющейся в данный момент американскими войсками доктрине ведения боевых операций в условиях города. У америкосов даже специальный термин для этого имеется — MOUT: Military Operations in/on Urban Terrain (у англичан это же понятие обозначается как FIBUA —

Интересно, откуда в этой захолустной восточной стране столько американских автомобилей!



MOUT-тренировка. Обнаружено присутствие снайпера...



Fighting In Built Up Areas). Т.е. правила ведения боя в городских условиях: как правильно перемещаться отрядами по кривым улочкам, прикрывая продвижение во всех направлениях, как защищать кварталы, как подавлять точки сопротивления, и т.п. Большинство современных военных американских тренировочных баз имеют даже специальные фанерные городки, так называемые MOUT Camps, в которых проходят учебные бои команда на команду.

В последнее время это стало даже чем-то вроде нового вида соревнования между войсковыми частями а-ля Counter-Strike, только с холостыми патронами и лазерными целеуказателями.

FSW стала как бы выжимкой правил MOUT-тренировки. Мы управляем двумя отрядами солдат по четыре человека, у каждого из которых существует конкретная специализация, будь то командир группы, пулеметчик, grenader или автоматчик. И само управление осуществляется весьма хитро: мы можем задавать только точку для передвижения, причем только в прямой видимости группы. Мы можем задавать отряду область прицеливания. Мы можем указать точку, куда нужно бросить дымовую или осколочную гранату, выстрелить из гранатомета. Но вот самостоятельно перемещаться или стрелять — это уж предоставлять вашим дуболомам.

Каждый из отрядов — единица неделимая, практически атом. Посему приказание по перемещению отдаются только всей группе сразу. Таким образом, на поле боя — два главных героя: отряд Альфа, и отряд Bravo. Один бежит, другой прикрывает. Один отвлекает, другой обходит с фланга. Один поливает свинцом, другой оттачивает раненого.

Из-за угла

Другой важный аспект игры — понятие прикрития. Поскольку все события в FSW происходят на улицах

города, любой объект, находящийся на них, это тактическое преимущество. Угол дома — укрытие, бортик фонтана на площади — укрытие, машина на обочине — укрытие, даже старый диван с продавленными пружинами, выброшенный хозяевами за ненадобностью, — и то укрытие. И слово, четырежды упомянутое в предыдущем предложении, это не просто условность. Это визуально отображенный фактор, который, по сути, есть стержень всей игры. Когда над персонажем во время перестрелки появляется значок щита, это говорит о том, что тот находится в укрытии и практически неуязвим для огня противника. То есть даже если ваш пулеметчик выступил на полтора шага из-за угла здания и поливает свинцом видимого, как на ладони, повстанца, слегка пригнувшегося за грудой камней высотой до пояса, знайте — никто ни в кого не попадет, пусть даже и потратит весь боезапас.

Это условность, да. Иногда доходящая до гротеска, когда воюющие стороны стоят всего в пяти метрах друг от друга, но не могут попасть, потому что находятся в укрытии. Но это необходимая условность, чтобы игрок четко видел и своих персонажей, и врагов, имея полное представление о расположении противника и возможных вариантах его уничтожения. Ведь задача игрока — переместить хотя бы один из отрядов так, чтобы зайти сбоку или сзади к этому повстанцу. Тогда значок щита над головой противника исчезнет, т.е. тот перестанет быть «в укрытии», после чего всего одного попадания будет достаточно, чтобы его завалить.

В результате получаются почти шахматы. Продвинуть отряд Альфа до угла сворачивающей улицы. Отдать команду начать перестрелку, отвлекать противника на себя, пока отряд Bravo не переместится за остоу машины посреди улицы. Отдать приказ Bravo атаковать противника за баррикадой, чтобы Альфа за спиной быстро добежала и укрылась за углом дома.

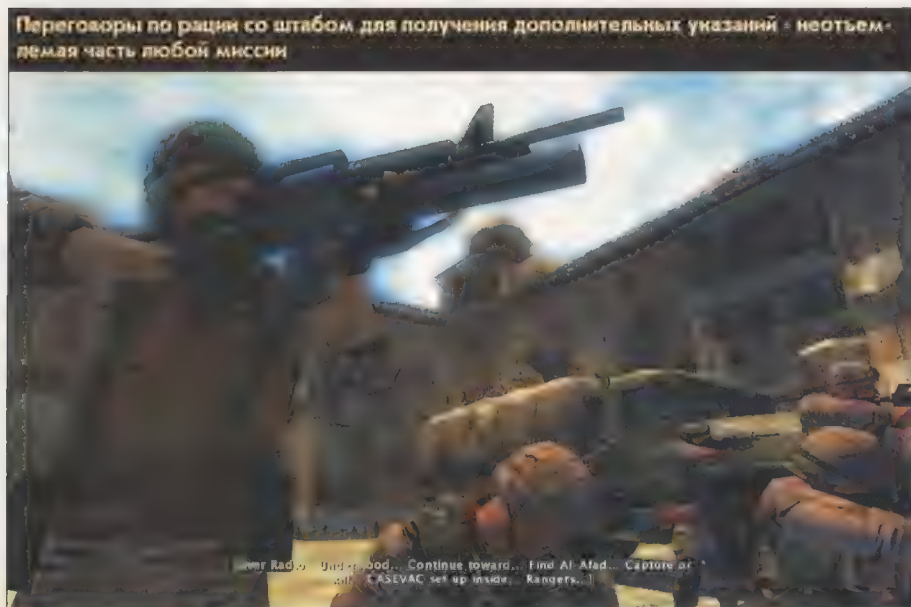
Отдать приказ Альфа, чтобы те прикрывали, пока Bravo метнется в узкую кривую подворотню, выходящую на улицу уже позади баррикады. Отдать приказ Bravo расстрелять повстанцев, которые для отряда перестали считаться «в укрытии».

Повстанцев, кстати, далеко не вагон и маленькая тележка. Как правило, одновременно против обоих отрядов выступает не более пяти (гораздо чаще — 2-3) врагов, которые не дураки, и если видят, что их окружают, просто отбегают назад до следующего укрытия. Даже один противник — это опасно, ибо на открытой местности вашим солдатам достаточно всего 1-2 попаданий, чтобы отбросить казенные армейские копыта. А потеря одновременно двух солдат (одного еще можно оттащить к медицинскому грузовику и привести в чувство) — провал миссии.

Колорит

Внешне Full Spectrum Warrior — это BHD с графикой стандарта 2004 года. Очень сочно, очень восточно, очень пыльно и очень насыщенно деталями. Дома, потрескавшиеся от времени, с облупившейся краской. Заброшенные улицы забиты всяким хламом. Груды кирпичей, щебня, оставленный кем-то велосипед, кудахчущие курицы на заднем дворе нелепой халупы, древние узоры дворца в центре города. И на все это положены великолепные спецэффекты, делающие объекты вдалеке от камеры размытыми из-за поднимающегося от земли горячего воздуха, а небо просто таки сияющим, светящимся голубизной. Картинка, выдаваемая FSW, гораздо ближе

GPS помогает определиться на местности, просчитать стратегию действий. Но слишком ему доверять не стоит — иногда девайс глючит, карта «съезжает» и отображает все неправильно. Может, глюк игры, может — GPS'a...





к фильму Black Hawk Down, нежели к игре.

Отдельно хочется отметить анимацию персонажей. По такому поводу как-то не принято выражать свинячьего восторга, но поскольку я в оном пребываю, то кратко все же изложу. Давно мне не приходилось видеть настолько грамотную работу аниматоров, отработавших все возможные действия главных героев игры – пехотинцев. Когда персонаж стартует в спринтерскую перебежку с колена, или когда последний из добежавшей до угла группы приседает, резко разворачиваясь, чтобы переключиться на задний сектор обстрела, и, прицелившись, начинает обшаривать взглядом крыши домов, – как-то забываешь, что это всего лишь тупые компьютерные боты, и начинаешь относиться к ним, как к живым людям, с глубокой симпатией.

Наверное, здесь сыграла свою роль и та тщательность, с которой выпестован каждый из персонажей. Согласитесь, сделать в игре восемь главных



Когда кого-то из солдат все-таки настигает пуля-дура, это показывается в красивом slo-mo

героев – задача практически невозможная. Тем не менее, в FSW это практически удалось: каждый из солдат имеет свою предысторию, свой говор, свои приколы, которые они не забывают периодически вставлять, перебрасываясь комментариями по поводу происходящего.

Что еще порадовало в визуальном и звуковом плане, так это наличие крови и отсутствие цензуры. Прошу понять меня правильно: я уже достаточно давно окончил детский сад и не считаю, что слово f@ck, а также его российские аналоги и вариации, это “типа клево, гы”, но в данном случае придерживаюсь точки зрения ст. о/у Гоблина, что армия – это армия. И говорят там соответствующе. И если отряд попадает под огонь противника, то вполне адекватно объясняет об этом окружающей флоре и фауне с n-ным количеством пресловутых f@ck. К сожалению, есть опасения, что при локализации FSW в России (издателем выступает компания Game Factory), учитывая достаточно несерьезное отноше-

ние к компьютерным играм в нашей стране, данные вербальные ценности превратятся во вполне безобидные бормоталки от всем известных актеров, озвучивающих у нас диснеевские мультфильмы.

Воин нового тысячелетия

Подводя итог, хочу отметить, что, несмотря на все мои охи и ахи, игрушка вышла не безупречная. Во-первых, она полностью плоская. То есть напрочь. Все миссии проходят по ровным как стол улицам или внутренностям огромных ангаров. Никакого ближнего боя в зданиях, использования высоких этажей для получения преимущества. Такое впечатление, что разработчики, создавая игру с таким свежим для шутеров геймплеем, намеренно не стали его усложнять новыми неизвестными, пытались упростить процесс для лучшего восприятия игроками. Ну, и, во-вторых, всегда найдется ряд мелких недостатков и недоработок, из-за которых AI изредка начинает тупить, появляются баги и просто непредусмотренные разработчиками ситуации. Но это все уже не важно. Важно то, что у шутеров наметился новый, если не жанр, то поджанр. Направление движения, если угодно.

Full Spectrum Warrior – это DF: Black Hawk Dawn, проработанный с тщательностью и аккуратностью America's Army. Тактический симулятор, дающий возможность почувствовать ощущения командира взвода, брошенного в пекло посреди враждебно настроенного города. И после него ни в какие предыдущие тактические шутеры, где есть бои в городе, играть уже не тянет. Потому как в сравнении с таким серьезным и проработанным проектом смотрятся они откровенной попсой.

H



РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★
ДИЗАЙН	★★★★★★★★
УДОБНОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★
8.3	

Никита КАРЕЕВ



Город, который живет

Ладно, быстро переходим к вопросу номер два. Несколько лет назад в Сайлент Хилл произошло ужасное убийство. Игравших на дороге брата и сестру изрубили топором на мелкие кусочки. Порванная плоть, разможенные кости, лужи крови, и, наконец... Какая кошмарная судьба. Как звали убийцу, совершившего эту гнусность? Announcer. Silent Hill 2

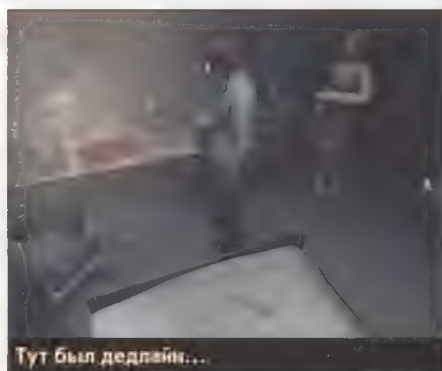
★ Жанр Survival Horror ★ Издатель Konami ★ Разработчик Konami TYO ★ Рекомендуется Pentium 4 2 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. класса GF4
★ Сайт www.sh2004.com

В последнее время я стал плохо спать. Мне чудятся всякие шорохи и скрип за стеной. Вентиляционная вытяжка в ванной мне не нравится — уж слишком она зловеще-глубокая. Я запрягал подальше старую мамину куклу, которая лежала на шкафу. Никогда не дойдут руки скрутить дверную цепочку, а пока я стараюсь просто о ней не думать. Собаки и зайцы — плохие животные. Что-то, вы говорите, мне надо лечиться? О боже, только не в больницу!

За последние несколько лет Resident Evil, былой законодатель мод жанра Survival Horror, успел скатиться в пучину ширпотребных сиквелов. Silent Hill, напротив, впитал в себя новые веяния ужасиков, окреп, вырос, стал комьюнити. Если игру любит большое количество человек, а еще большее — ненавидит, то эта игра удалась. Она не безразлична, авторы сумели достучаться до аудитории.

Мой дом — моя могила

Для меня Silent Hill это, прежде всего, сюжет. Сюжет, который, будучи поставленным во главу угла, единственно влияет на все происходящее в игре. Кому-то это нравится, а кому-то нет, но это основная изюминка серии. И она диктует главное правило — разнообразие. Разнообразие в рамках допустимого. Лично я был крайне рад, что, как и в случае с SH2, четвертая часть построена в виде отдельной истории, стоящей особняком от «гене-



ральной линии», проводимой первой и третьей сериями. Видимо, сценаристы Konami так выжили многочисленной орде поклонников второй части и решили снова вернуться на путь психологизма, нежели продолжить рассказ о злодеяниях древнего культа. Впрочем, секта вовсе никуда не исчезла, а сюжет получился неким сплавом из идей SH2 и SH1/3. Он далек от почти что философских рассуждений о греховности, которые имели место быть серию назад, однако опять на первый план выходит не некий мало чем выдающийся культ, а вполне конкретный и достойный всестороннего психологического анализа антигерой. Но Konami не была бы Konami, если бы она просто повторила предыдущий опыт. Silent Hill 4 идет дальше, внося массу нововведений, соединяя воедино сюжет и геймплей. Не зря в названии стоит слово «The Room» (Комната). Не сразу осознаешь, как тонко вплетен этот элемент в ткань игры. Комната — это основа, начало и конец, убежище героя и приют его врага, место, где происходят самые интересные и самые интересные события игры, это некий образ, который маячит повсюду, и не выходит из головы на всем протяжении игры. Комната — это атмосфера. Иногда Комната надоедает, не хочется возвращаться в нее лишь ради того, чтобы сохраниться. Мы снова проклинаяем Комнату, когда обнаруживаем, что инвентарь уже не вмещает предметы, и нужно возвращаться к спасительному сундуку в гостиной, чтобы скинуть лишний вес. Комната лечит. Комната пугает. Комната напрямую соединена с каждым из миров игры. Она пленяет игрока точно так же, как пленила главного героя, Генри Тауншенда, который, проснувшись однажды утром после дикого кошмара, обнаружил, что не может покинуть своих



апартаментов. Единственный путь наружу — через странного вида дыру. Генри проходит в нее и окунается в причудливый мир чужого кошмара.

А дальше начинается сама игра. Мир за миром, деталь за деталью, описанные клочки бумаги, обрывки записок, поначалу странные, но со временем все более понятные диалоги. Скриптовые сценки, которые по качеству можно сравнить с фильмом, и подчас совершенно глупые фразы в диалогах. Как ни странно, даже это здесь не главное.

Все ужасы домашнего ареста

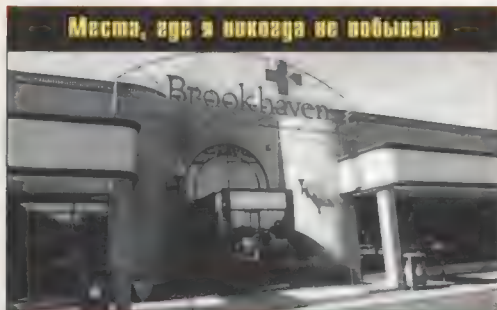
Как игра Silent Hill 4 слаб, и это нужно признать. Сражаться с монстрами совершенно не интересно, так как управление дурацкое, а камера —



Кто? Где? Кого?

Почему герой в начале игры не узнает свои апартаменты? Что за куклу дает нам Уолтер при первой встрече? Кого, когда и как убил Уолтер Салливан? Что случилось с Майком? Какая связь между управляющим Фрэнком Сандерлендом и Джеймсом из Silent Hill 2? Традиционно для серии, Silent Hill 4 задает слишком много вопросов и дает слишком мало ответов. На десятках фанатских сайтов, в сотнях форумов можно найти бесконечные споры насчет героев, сюжета, различные теории и фанфики. Например, здесь перечислены все жертвы Уолтера Салливана: www.translatedmemories.com/mos.html

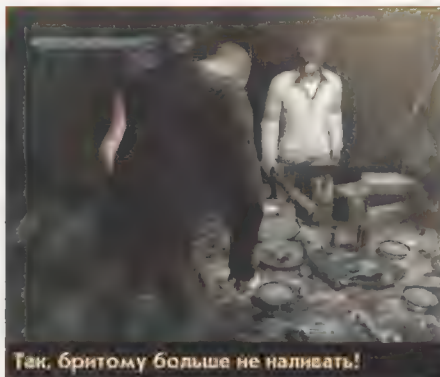
Места, где я никогда не бываю



Хотели бы вы стать одним из пациентов заведения под названием Brookhaven Hospital? Или прокатиться на "американских горках" в славном парке Lakeside Amusement Park? Поглазеть на карусель... тихой туманной ночью? Что, совсем-совсем не хочется? Думаю, даже одно упоминание об этих запоминающихся местечках заставляет содрогнуться сердце любого, кто играл в какую-либо серию Silent Hill. А между тем, они существуют в действительности. Только вовсе не в вымышленном городе Silent Hill, и населяют их вовсе не злобные монстры и неупокоившиеся души. Хотя, кому какое дело? Все равно вы меня туда и палкой не загоните!



глупая и неуклюжая. Уже ставших родными радио и фонарик выдернули с корнем и выбросили на помойку истории. Сохраняться теперь можно лишь в одном месте, а это для настоящего игрока — просто-таки плевок в лицо. Неубиваемые призраки — нововведение в серии — утомляют. А когда особо опасные из них начинают нас



Так, бритому больше не наливать!



преследовать — это просто бесит. Изгонять демонов из Комнаты путем установки на пол устройства "свеча обыкновенная восковая" неинтересно, а в десятый раз — даже ничуть не страшно. Если принимать в расчет только сам процесс путешествия из локации в локацию, решение пазлов, да успокоение монстров, абстрагировавшись от всего остального, то будет честным признать, что SH тому же "резиденту" и в подметки не годится. Например, один из дурацких пазлов в игре заключается лишь в том, чтобы собрать по всему уровню несколько предметов и положить их в определенные места. Никакого анализа, или даже простого угадывания тут не требуется. Вас просто просят положить известные предметы в известные места. Лишь для того, чтобы вы прочитали ту записку, где это будет написано, чтобы увидели эти предметы и те самые места. Чтобы прониклись миром, который создали авторы. И если мир не нравится или не интересен, вы вряд ли сможете получить хоть какое-то удовольствие. На первый взгляд может показаться, что создатели SH пытаются поделить всех игроков на проникнувших и остальных. А может это просто концентрация? Чтобы полностью реализовать задумку, накалить атмосферу до максимума, напугать, нужно отказаться от компромиссов и бить в одну точку. SH, конечно, не претендует на звание самой атмосферной игры, но она явно движется в этом направлении. Все монстры, звуки, загадки, музыка и страшные моменты призваны лишь подготовить человека к восприятию авторского замысла. Который реализуется постепенно — через многочисленные записки, символы и диалоги. А потом пропитывает все вокруг насковозь. Экшн в SH — никакой, несмотря на множество видов холодного оружия, на пистолеты, на регулируемую силу удара. Когда нас заставляют заново проходить уже давно изу-



ченные вдоль и поперек локации, когда подсовывают в напарники хромую партнершу-инвалидку, от AI которой любой нормальный человек выйдет из себя за считанные секунды, еще более укрепляешься в одной мысли: это игра не ради игры.

Игра?

И все-таки, Silent Hill хорош. Он пугает. Нет, вовсе не ужасными текстурами в Комнате, и даже не половинчатым использованием мышки (во время боя функционируют только кнопки). Это атмосфера. Да, черт возьми, тут нет морали, которая была во второй части. Но есть идея. Нет ярких цветов и девушки, которая была в третьей. Но есть планомерное, уверенное, местами немного рваное углубление в кошмар. Внутриигровые тексты в SH4 почти что совершенны. Каждый по отдельности наивен, прост и даже как бы ни о чем, но объединенные мыслью игрока в одно целое, тексты оживают. Некоторые герои SH4 существуют только в текстах, и при этом являются весьма значимыми персонажами. Короткая, правильно оформленная заметка, где простым, даже часто слишком простым языком излагается информация, которая заставляет задуматься — вот то, за что можно любить эту игру. И за что, наверное, стоит ненавидеть именно как игру.

А ведь еще есть музыка. Мало кто знает дизайнеров из Team Silent; вы





Не Родион Романович, конечно, но с топором обращаться умеет

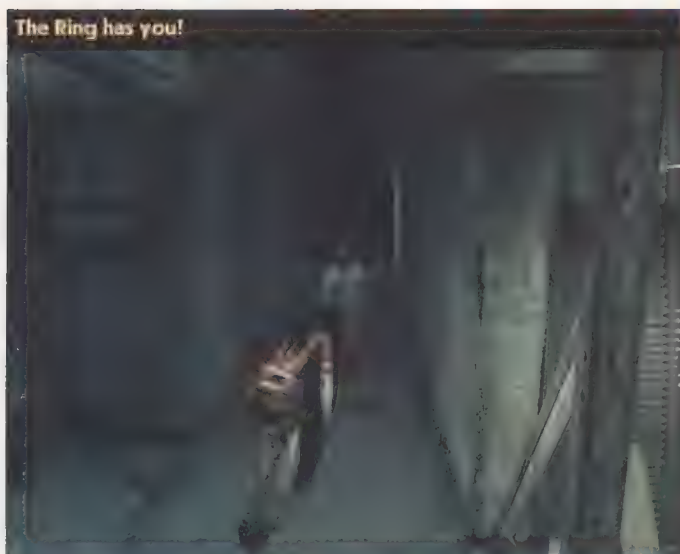
почти ничего не найдете о художниках, создававших персонажей, или о программистах. Зато каждый знает, что музыку написал Акира Ямаока. И что музыка эта, как минимум, заслуживает прослушивания с отдельного CD-диска. Многократного. Неспроста он теперь выступает и как продюсер серии. Это еще раз подчеркивает тот факт, что SH, в общем, большей частью держится на его таланте. Хватающие за душу мелодии направляют эмоции и тихо, но верно капают в нужных местах на мозги. Отключите звук – и вы получите пшик.

Вообще, странная вещь этот Silent Hill. Музыка и сюжет. Тексты вместо кровавой бойни во славу человечества. Тупые загадки и “искусственное” удлинение геймплея, локации, которые мы уже видели как минимум три раза. Но интересно. Цепляет.

**“In my restless dreams,
I see that town. Silent Hill...”**

По слухам, уже вовсю кипит работа над пятой частью игры. Выйдет она уже в следующем году или будет отложена до презентации PS3 – неизвестно. Также нет никакой достоверной информации по поводу того, о чем будет игра. То ли это будет приквел к первому Silent Hill, то ли еще одна самостоятельная история. То ли продолжит дело первой и третьей частей, то ли бесповоротно уйдет в сторону. Ясно одно: она будет. Silent Hill в сущности неисчерпаем. Великолепный психологический триллер, эта игра достойна того, чтобы возрождаться вновь и вновь. Она может становиться хуже или лучше, выигрывать или проигрывать, но печать уникальности не стереть.

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★
ДИЗАЙН	★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★
8.5	



The Ring has you!

Торговля
и дипломатия...



Knight's Honor

Рыцари чести

Новая стратегия в реальном времени
от создателей ANNO 1503 и ANNO 1602

© SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH, 2004. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 943-07-26 (многоканальный), e-mail: sales@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 147-55-08, e-mail: zakaz@nd.ru



Тактический эмулятор

Протокол, протокол, кто тебя у нас увел?..
Из поэзии системных администраторов

★ Жанр FPS ★ Издатель: Playlogic International ★ Разработчик: Kharov ★ Рекомендуется: Pentium III 1 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск.
★ Сайт: www.playlogicgames.nl/abz

Сама мысль сделать из тактического симулятора нечто аркадное, как минимум, странна. И, тем не менее, такая игра увидела свет. Alpha Black Zero - в полном смысле слова аркадный симулятор спецназа. В какой еще подобной игре вы могли увидеть пули, которые бесследно растворяются в воздухе, едва лишь пролетев сотню метров? Часто ли вы имели возможность наблюдать, как сепаратисты, по душу которых послан отряд спецназа, мирно дрыхнут в чистом поле под одиноким деревцем? Где, наконец, вам еще встречалась ситуация, в которой элитное подразделение занималось бы отстрелом на бескрайних равнинах отдаленных планет толп совершенно одинаковых и неорганизованных бандитов? Нигде? Так вот, спешите видеть: похождения звездного спецотряда!



Они сражались за родину

В основе игры - научно-фантастический сеттинг. Главный герой Кайл Хардлоу, некогда командир элитного отряда специального назначения, предстает перед нами в лице подсудимого, которого обвиняют в государственной измене. Каким образом, благодаря кому и из-за чего командир отряда Alpha Black Zero докатился до жизни такой нам и предстоит узнать на протяжении почти 20 уровней игры.

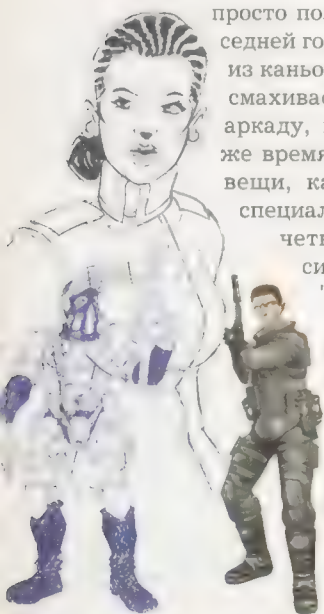
Впрочем, докопаться до истины будет не так уж просто. Уже по прошествии первых десяти минут вы рискуете, если не заснуть, то, по крайней мере, перейти в полностью автоматический режим. Дело в том, что игровой процесс ABZ весьма далек от онго у соратников по жанру. Большинство уровней построено таким образом, что мы вынуждены без особой цели колесить по бескрайним просторам инопланетных миров и буквально выкашивать десятки, а то и сотни противников, которые без видимой причины просто появляются из-за соседней горки или выползают из каньона за спиной. Более смахивает на примитивную аркаду, не находите? В то же время в ABZ есть такие вещи, как выбор оружия, специализация каждого из четырех напарников, система команд типа "Ответный огонь", "Стоять", "Перегруппироваться", а также заявленная возможность проходить уровни в обычном и стелс-режиме. В нагрузку каждый персонаж наделен способностью передвигаться тре-



мя способами (стоя, в полуприсяде, лежа), пользоваться оптическим прицелом и кидать гранаты. Казалось бы, простор для тактики огромный. Но, странное дело, ее тут нет. Для иллюстрации геймплея приведем пример прохождения второго уровня игры.

В этой миссии перед игроком ставится весьма интересная задача - не подпустить врага к Чрезвычайно Важной Комнате. Уровень, на котором происходит действие, состоит из зала с лестницей на второй этаж, балкончика и двора перед фасадом. Нужно продержаться двадцать минут, при этом враги прибывают из-за забора во дворе и ползут к цели стройными кучками по 10-15 человек. Время от времени в подкрепление к штурмовикам

подтягиваются гранатометчики и начинают прямо с заборов закидывать здание гранатами. Ваш покойный слуга, пару раз успешно проворонив безымянного налетчика, засел в здании на балкончике, прямо перед ключевой комнатой, а напарников оставил у входной двери стеречь подступы. Не прошло и полминуты, как всех их положили, и таким образом открылся путь ко мне. Я затаился и стал ждать, когда за мной придут. А внизу - нестихающий грохот взрывов, вопли... И ни одна живая душа все еще не показалась даже на первом этаже. Выждав еще пару-тройку минут, я поддался собственному любопытству и проследовал в направлении парадного подъезда. Сразу же бросилась в глаза при-





ABZ - одна из немногих игр, которая в статике выглядит лучше, чем в динамике



Редкий кадр: в череде однообразных холмов вдруг появился крошечный клочок цивилизации

мечательная деталь: прямо на пороге громоздилась внушительного размера куча трупов. Но эта сцена оказалась слабой в сравнении с тем, что я увидел дальше. Открывается дверь. Очередная стайка бандитов спешит в проем. В это же время с забора, на котором уже не протолкнуться от гранатометчиков, в поддержку штурмовикам летит 8-10 гранат. Они встретились аккуратно в дверном проеме...

Отряд имени большого Сэма

Многое объясняет тот факт, что игра создана на базе движка Serious Engine. Как известно, Сэм как раз и снискал себе популярность огромными открытыми пространствами, бесконечными полчищами противников и подчеркнутой несерьезностью. К сожалению, что было хорошо для одной игры, оказалось плохо для другой. Смесь "толпы безумных противников + вдумчивый тактический стелс" не работает, хоть ты тресни! Да и все те красоты, которыми щеголял наш "серьезный герой", тут пришлось совершенно не к месту. Грубая архитектура и вялые, еле заметные модельки персонажей не способны погрузить игрока в мир игры.

Судя по информации с сайта Khaeon, Alpha Black Zero ушла на золото ровно год назад. До европейских потребителей продукт добирался без малого 12 месяцев.

Учитывая, что игра слаба сама по себе, эта задержка окончательно решила судьбу ABZ. Увы.



РЕЙТИНГ

ЖИВОПИСЬ	★★★★
ГРАФИКА	★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★
ДИЗАЙН	★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★

4.3



Knights of Honor

Рыцари чести

Новая стратегия в реальном времени
от создателей ANNO 1503 и ANNO 1602

© SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH, 2004. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-20 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 147-55-08, e-mail: zakaz@nd.ru.



Knightshift 2: Curse of Souls

★ Жанр RTS/RPG ★ Издатель Luxxe ★ Разработчик Reality Pump Studios
★ Дата выхода IV квартал 2004 ★ Сайт www.knightshift.com

Междумировая переброска принцев продолжается. Труп Вальтамода остыл и испарился, но конденсация неприятностей не прекращается. Без вторичной обработки мечом и магией, определенно, не обойтись. Knightshift 2 не успела запряхать, а на горизонте уже маячит релиз. Споро работают эти поляки.

Предшественница предлагала меланхоличную RPG/RTS смесь рыцарской саги и пособия для начинающего фермера. В сиквеле Reality Pump Studios обещает покаяться в стратегических грехах, бросить весь крупный рогатый скот на выполнение продовольственной программы по мясозаготовкам, а ограниченному рыцарскому контингенту позволить заняться исключительно подвигами.

Для нас смена приоритетов обернется поначалу выбором между девятью различными графариетами главного персонажа с уникальной неповторимостью в количестве восьми навыков для каждого из. Далее проследует неведомое пока предисловие, а затем начнутся великие и без балды в истинно ролевом, но с примесью Diablo-like хождения избранной статистики.

Впрочем, свидетели свидетельствуют, что ежели попытаться пощупать руками то, что пока дозволено щупать, то каких-либо принципиальных изменений в игровом процессе по сравнению с первой игрой обнаружить удастся не всегда. То ли коровы саботируют мясозаготовку, то ли рыцари пользуются изжившей методологией — сие мне не ведомо, но зато все дороги, совершенно точно, ведут к мордобой в реальном времени.

Монстры стали еще ужаснее, ужасы еще монструознее, но более 4000 предметов боевой и магической экипировки уже практически готовы прийти на помощь и вкупе с первоначально избранной уникальностью, изрядно отъевшейся на игровом опыте, обещают покорить в фарш и изжарить на котлеты. Враждебная флора и фауна, в свою очередь, грозит этого так не оставить, учиться на собственных ошибках, собираться с силами пропорционально прогрессу протагониста, и если вдруг зазевается, то скушать.

О сюжете известно, что он длинный, аки список грехов нечистой силы, и пытается брать пример с духа произведений Пратчетта. Мол, "рыцари удачи" бродят по различным измерениям и режут демонов почем зря. То есть, тонко и с юмором. О графике — что она трехмерна и прекрасна, словно жизнь после полочки; о смене дня и ночи — что будет не на словах, а на деле, с соответствующими поведенческими стереотипами; обо всем остальном — надо верить и ждать. — R.

Ночью на огонь порою слетаются мотыльки... Среди которых иногда попадаются весьма интересные экземпляры!



Transport Giant: Down Under

★ Жанр Tycoon ★ Издатель JoWood, Акелла ★ Разработчик JoWood
★ Дата выхода IV квартал 2004 ★ Сайт www.transportgiant.com

Не успело прогрессивное человечество толком отойти от выпущенного в конце лета Transport Giant, как его автор спешит с первым официальным дополнением. Как все помнят, в оригинальной версии речь шла о Европе с Америкой, теперь разработчики отдают нам на разграбление Австралию.

Что известно среднему обывателю об Австралии? То, что это самый маленький континент, но при этом и самый большой остров. То, что первоначально осваивали его британские каторжники. То, что заселен он преимущественно по побережью, потому что в покрывающей центр материка полупустыне существовать невозможно. То, что на сегодняшний день это одно из самых благополучных государств мира. То, что время от времени из тех краев выпархивают весьма талантливые личности, вроде Мэла Гибсона, Натали Имбрульи, Кайли Миноуг или Николь Кидман.

Ко всему вышесказанному теперь можно добавить еще несколько занимательных фактов. К примеру, вряд ли кому известно, что австралийская железнодорожная сеть приняла более-менее удобоваримый облик лишь к началу 80-х годов прошлого века. Дело в том, что до этого времени отдельные ее сегменты развивались самостоятельно, а два с половиной десятилетия назад, наконец, соединились. И вот тут — как прорвало! По новым маршрутам неторопливо поползли многокилометровые товарные составы, под завязку груженные всяческими необходимыми человеку товарами. А в это время те, кому, собственно, и предназначались эти самые товары, подолгу простаивали на переездах в ожидании, пока многотонная машина не освободит путь. И вовсе не факт, что поезд по каким-то причинам не остановится, этак, на полчаса.

Но народ никогда не роптал, не ропщет он и теперь. Думаете, австралийцы такие бесхребетные хлюпики? Нет, просто в их сознании поезд — это, прежде всего, товарняк, так уж повелось исторически. На Зеленом континенте не нашлось места молниеносным TGW и прочим Superconductor составам, там хватает и трудяг-грузовозов.

Одно из австралийских ноу-хау — автопоезда. Думаете, двадцатиметровый дорожный состав — это приличный размер? Ошибаетесь, вот пятидесятиметровый — намного ближе к истине! Янки со своими лаково-хромированными монстрами нервно курят в стороне, потому что выползаю-

На аэродроме исключительно российская техника (приятно), а в верхней части заурядный местный поезд, три локомотива и минимум 12 вагонов. Неизвестно, сколько еще осталось за кадром





Местная идиллия: на одной окраине ферма с кенгуру, на другой — со страусами

ший из карьера тягач, тянущий за собой пять-шесть груженых рудой прицепов — зрелище не для слабонервных. А между тем, в некоторых районах страны грузовик и сегодня остается единственным приемлемым средством передвижения, а потому совершенно обоснованно считается "королем дорог". Не зря местные водилы говорят: "You'd better pull off the road if you don't want to be killed!", наверняка, у них есть основания для этого.

Естественно, и индустрия там специфическая. В грузовиках и вагонах путешествуют по стране страусовые (а не страусиные, как может показаться) яйца, кенгуровое (а не, опять таки, кенгуриное) мясо, бесчисленные виды руды или, скажем, опалы и даже птицы киви (не путать с популярным в Отечестве фруктом).

Нравится ситуация? В таком случае готовьтесь к 200-летнему исторически достоверному приключению, в ходе которого предстоит превратить самую большую в мире исправительную колонию в настоящий рай для транспортного магната. С учетом имеющегося опыта общения с этой игрой, уверен, что на протяжении 12 заготовленных авторами миссий скучать не придется. Помимо упомянутых железнодорожных мегасоставов и автопоездов, ожидается появление еще 30 уникальных единиц техники, среди которых почетное место займет продукция отечественного авиационного завода в лице АН-2 и АН-76. Не обойдется и без туземной промышленности вроде ферм по разведению крокодилов и страусов, опаловых шахт и даже автозаводов, и не менее туземных пейзажей и архитектуры, которые никак не спутаешь с уже увиденными европейскими и американскими образцами.

Короче говоря, немцы подошли к процессу с национальной педантичностью и тщательностью. Осталось лишь запастись терпением и дожидаться выхода этого аддона, назначенного на конец сентября. — Д.С.

Еще одна местная пастораль, скопище ферм и знаменитые автопоезда. Действительно, зачем делать 4 ездки, если можно вывезти все за одну!



Нам нужен мир.
И желательно весь.



Knights Honor

Рыцари чести

Новая стратегия в реальном времени
от создателей ANNO 1503 и ANNO 1602

© SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH, 2004. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-20 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 147-55-08, e-mail: zakaz@nd.ru



Самиздат

Герой Александр и его казаки

12.00 - встреча на ст. м. "Теплый стан".

Автобус "Мерседес" на 30 мест.

Из приглашения на презентацию издательства

GSC World Publishing

Киев¹ - замечательный город. В Киеве тепло, когда у нас холодно. Там живут и работают замечательные игроделы, а автобус рядом со станцией метро является четким и понятным ориентиром. Но я живу в городе-герое Москве. Тоже замечательном. Только у нас на станции м. Юго-Западная два десятка остановок, на которых свили себе гнездо сотни две автобусов.

И вы можете быть горды за наше издание. Именно сотрудник "Навигатора" был первым из журналистов, обнаруживших этот автобус, скромно стоявший на обочине в каких-то пятистах метрах от станции метро. Всего-то полчаса ушло.

Александр

★ Жанр RTS ★ Издатель Ubisoft, GSC World Publishing
★ Разработчик GSC Game World
★ Дата выхода 5 ноября 2004
★ Сайт www.alexanderthemovie.com



В прошлом номере мы уже успели рассказать об этой игре. Только издательство Ubisoft, когда объявило о стратегии по новому фильму Оливера Стоуна, почему-то не посчитало нужным сказать, что разработчиком является GSC Game World. Большая компания Ubisoft, много у нее денег, чужды мысли ее менеджеров простому смертному. Но вообще мы могли бы и сами догадаться: если американец снимает фильм про грека, которого будет играть ирландец, а издавать игру по фильму станут французы, где же ее разрабатывать, если не на Украине?

Игры-по-фильмам своей печальной репутацией во многом обязаны тому, что на разработку зачастую отводят весьма ограниченное время, с обя-



Не зная, к какому кораблю бажать, на берегу металась Ассоль

зательным условием выпустить продукт строго к премьере фильма. В этот раз, похоже, держатели лицензии поступили дальновиднее, разработка "Александра" идет с мая прошлого года. И знаете, за последние полтора года этот самый "Александр" здорово стал походить на старых добрых "Казаков".

64 тыс. греков, египтян и прочих персов на одной карте. 5 видов ресурсов. Строительство базы будет присутствовать не во всех миссиях, а в которых будет, зачастую базу нужно будет только достроить.

После того как будут пройдены 15 миссий за Македонию, станут доступными дополнительные кампании за Персию, Египет и Индию, миссий этак по пять в каждой.

В английской версии герои заговорят голосами голливудских звезд, в том числе и тов. Колина Фарелла. В русской - будут привлечены те же актеры, которые трудятся над дубляжом фильма.

Уровень сложности игры, по требованию Ubisoft, должен варьироваться от очень простого (для одиннадцатилетних детей) до мегасложного, интересного опытному игроку. По словам бета-тестеров, результат получился близким по геймплею к первым "Казакам". Про то, что в комплекте поставляются стандартные бонусы, вроде редактора миссий и мультиплеера, можно даже не упоминать.

Heroes of Annihilated Empires

★ Жанр RTS ★ Издатель GSC World Publishing
★ Разработчик GSC Game World
★ Дата выхода Осень 2005
★ Сайт www.heroesofae.com

Помимо "Александра" был представлен и второй свежее анонсированный проект. Мы также успели рассказать о нем в прошлом номере, но теперь на игру удалось взглянуть поближе.

Мир будут населять шесть главных рас и много мелких народностей, которым кампаний не положено, но за

1. У нас вот главред родом из Киева, попробуй плохо скажи о его родном городе.



которых тоже можно поиграть, если вы придумаете, как заманить их к себе в союзники.

Помимо классических для GSC-игр сцен "наставаем небольшими группами по 2-3 миллиона" был продемонстрирован момент, когда из пещеры вылетает дракон. Такой очень приличных размеров дракон с хорошей анимацией. Движок игры развивает тенденцию помешательства двумерной и трехмерной графики. В трехмерных домиках живут спрайтовые маленькие юниты. И, разумеется, характерная масштабность: 64 тыс. эльфов, кентавров и прочих фэнтезийных казаков на одной карте.

По словам разработчиков, название Heroes of Annihilated Empires составлено из названий классических игр, которые повлияли на прорисовку идеи проекта. Схожая с Age of Empires экономическая модель; общий геймплей и важность юнита-командира - как в Total Annihilation; яркий фэнтезийный мир, напоминающий Heroes of Might and Magic. На наш взгляд, разработчики скромничают, и в названии легко могли бы уместиться следующие игры.

Disciples. В зависимости от того, за кого вы играете, меняется вид подвластных земель. Эльфы яростно красят листву в зеленый цвет и в срочном порядке засеивают газоны. Северной расе больше нравятся сугробы и сосульки на крышах сторожевых башен. А нечисти - черненькое чистенькое пепелище с аккуратными вкраплениями погоста.

Warhammer: Dark Omen. Можно качать войска, можно - героя. Теоретически, к концу игры герой прокачается до мегазаклинаний, уничтожающих за один раз несколько сотен юнитов противника.

Diablo. Карта двухъярусная, в под-земелья умеет спускаться только ге-

рой. Лезет он туда в основном с целью все той же прокачки, но, если в земных недрах наткнется на сокровища, то не замедлит экспроприировать, потому как недра - они достояние народное, а не каких-нибудь там гномов. Кроме этого герой страсть как любит всякие полезные артефакты, от которых становится совсем уж невероятно крутым.

Казаки-2: Наполеоновские войны

★ Жанр RTS ★ Издатель GSC World Publishing
★ Разработчик GSC Game World
★ Дата выхода I квартал 2005
★ Сайт www.cossacks.com

Была продемонстрирована и версия "Казаков-2", которые неспешным, но уверенным шагом маршируют к ре-

лизу. Мы написали про эту игру столько, что еще чуть-чуть - и можно будет издавать отдельный спецвыпуск. Остается только удивляться, как разработчикам каждый раз удается продемонстрировать что-то новое (например, новую дату релиза - прим. ред.). В этот раз мы увидели карту Европы а-ля Total War. Богатый выбор государств и политических деятелей, которых можно будет взять за аватарку в игре. Изменена экономическая система: теперь города нельзя даже толком сжечь. Населенные пункты стоят на карте и самостоятельно производят полезные ресурсы.

Эта же глобальная карта станет основой для интернет-сражений. Причем в мультиплеере собираются оставить RPG-элемент, и войска-ветераны будут переходить с вами из одной битвы в другую.

* * *

Если вы внимательно присмотритесь к "шапкам" игр, то заметите, что в графе "издатель" стоит компания GSC World Publishing. (В том числе и у "Казаков-2", которые до этого собирались издавать "Руссобит-М".) GSC отныне собирается самостоятельно распространять свои продукты. Причина - слишком уж неравномерное разделение прибыли между разработчиком и издателем.

Пробой пера для GSC станет издание в России "Александра". Heroes of Annihilated Empires будет первой игрой, которую GSC планирует самостоятельно издавать на европейском рынке. Шаг очень смелый. Но большинство начинаний GSC заканчивались успехом, будем надеяться, что у них все получится и в этот раз.

Н



Дмитрий "Sol" Смыслов

Chris Sawyer's Locomotion



★ Жанр Tycoon ★ Издатель Enlight Software ★ Разработчик Enlight Software
★ Рекомендуется Windows 9x/NT/ME/4.0/5.0/98/XP
★ Сайт www.enlight.com/uk/games/locomotion/pc

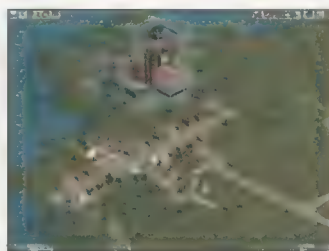
РЕЙТИНГ 3.6

Сомнения закрались в сознание еще в процессе установки, проходившей на фоне игровых скриншотов, подозрительно похожих на то, что было впервые увидено еще в 1994 году. После запуска игры сомнения сменились шоком: с экрана смотрел ТТ! Спрайтовые пейзажи, спрайтовые постройки, спрайтовые машинки, привычная координатная сетка. Именины сердца... десятилетней давности. Принципиально не изменилось ничего (если бы формат "Нави" позволял, последнее слово я бы набрал прописными буквами); добавился выбор экранных разрешений, расширились настройки и перекомпоновался интерфейс.

Те, кто знаком с первоисточником, моментально въедут в процесс, вот только захочется ли им это делать? На фоне современного засилья 3D, внешний вид пациента, по меньшей мере, вызывает вопросы, а если откровенно — просто отталкивает. И, к сожалению, тут уже не помогут приличная игровая модель, обилие сценариев, безудержность freerplay, довольно мощный

редактор миссий и мультиплеер. Подобный подход к движку простителен, скажем, для варгеймов, которые появляются нечасто и гарантированно пользуются спросом у целевой аудитории. К тому же, для них двухмерный движок — это классика. А вот тайкунеры вряд ли могут пожаловаться на внешность любимых игр. Restaurant Empire, Railroad Tycoon III, Zoo Empire... Любая из них легко может служить примером для современных разработчиков и художников.

Таким образом, несмотря на редкий по качеству контент, игра вряд ли будет пользоваться успехом у публики. Гурманы и эстеты при желании наверняка обратятся к оригиналу, а изнеженные теньями и партиями новички воспримут ее как невнятный рудимент, от которого стоит держаться подальше. К тому же, недавний Transport Giant уже был спрайтовым. Помните, еще после RollerCoaster Tycoon народ усомнился в таланте мистера Сойера, видать, не зря.



Звездный конвой

★ Жанр Tycoon ★ Издатель Акалла, Positech Computing
★ Разработчик Positech Computing
★ Рекомендуется Windows 9x/NT/ME/4.0/5.0/98/XP
★ Сайт www.starshiptycoon.com

РЕЙТИНГ 4.0

Что ни говори, а странных людей с непонятными жизненными приоритетами вокруг нас все еще навалом. К примеру, англичане из Positech Computing. По всему видно, в детстве команда мечтала стать космонавтами, но их почему-то туда не взяли. Поэтому, повзрослев, они объединились и стали ваять космические игрушки.

Последнее их творение — Starship Tycoon, изданный в отечестве "Акеллой" под вывеской "Звездный конвой". Игроки со стажем наверняка помнят давнишнюю стратежку от Sierra — Space Bucks, которая аккурат в этом году справила десятилетний юбилей. Не иначе, к этой дате ушлые англичане и приурочили релиз. Вот только переплюнуть старичка им все же не удалось.

По-прежнему, имеем некоторое количество кораблей, носимся между доступными планетами, таскаем пассажиров и грузы, заколачиваем бабки, тратим их покупку новых и модернизацию старых кораблей, нанимаем и увольняем экипажи, при желании вляпываемся в конт-



рабанду, разбираемся с властями и т.д. Заурядная житуха среднестатистического олигарха.

И все же в оригинале это происходило веселее. И графика была посимпатичнее, и междумордье поудобнее, и, вообще, атмосфернее все было, что ли. А здесь, как в анекдоте про пиратские елочные игрушки, которые выглядят, как настоящие, но не веселят. Виндоподобные кнопки (причем ассоциации возникают с Win 3.1), блеклая палитра, безликий курсор. Тоска, одним словом.

В пресс-релизе авторы указывают на захватывающий геймплей и продвинутую экономическую модель. Жаль, что большинство пользователей не смогут оценить их по туго на этой ниве. Процесс оказался монотонным и однообразным, то есть посоветовать эту игру можно лишь прожженным фанатам жанра или тем, кто в детстве всем сердцем мечтал стать космонавтом, но его почему-то туда не взяли.



ПЕРЛ ХАРБОР

ОТ ПЕРЛ-ХАРБОРА ДО ЯПОНИИ



© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.



НОВАЯ ИГРА ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ "ИЛ 2-ШТУРМОВИК"

Boardgames

★ Мопс ТБ2 ★ Игровой "Руссобит-М" ★ Разработчик: Gaidarov Software ★ Процессор: Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM, 3D-уск. (8 MB)
★ Сайт: www.gamenavigator.ru

Немцы любят, а главное - умеют делать стратегии. Это утверждение справедливо не только тогда, когда речь заходит о компьютерных играх. Знаменитая настолка "Колонизаторы" наверняка известна большому числу российских поклонников жанра. Сегодня же, благодаря новой партии локализаций от компании "Руссобит-М", мы можем познакомиться с виртуальными переложениями других проектов, которые пока пользуются популярностью у западных игроков.

Domaine

Как можно догадаться из русского названия игры, главное действие развернется на территории средневековой Англии в пору феодальной междоусобицы. Нам отводится почетная роль одного из четырех незаконных претендентов на королевский трон.

Среди всех пяти стратегий у этой игры самые понятные и легко запоминающиеся правила. Победителем партии считается тот, кто раньше остальных наберет определенное число очков. Зарабатывать драгоценные баллы можно путем присоединения к своим владениям специальных участков на карте.



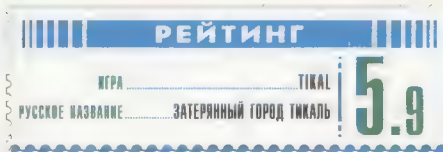
Компьютерные оппоненты играют довольно разумно, что добавляет игре несколько баллов в суммарном рейтинге. Про графику и звук особо говорить не имеет смысла: они вполне сносны для компьютерной настолки (то же касается и остальных игр). К серьезным недостаткам "Львиного Сердца" можно разве что отнести невозможность играть с себе подобными.



Tikal

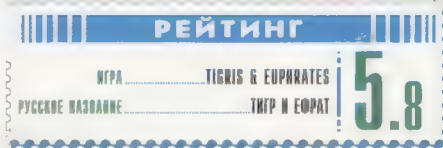
Главное отличие этой стратегии от "Львиного Сердца" заключается в том, что здесь геймеры сами создают игровую карту, которая вначале представляет собой покрытый лесом набор гексов. За каждый ход участники выкладывают на стол по одному гексу с изображением территории, что гарантирует оригинальность и неповторимость ландшафта в каждой новой партии.

Попутно с генерацией игрового мира нам предстоит отправить в путешествие по нему специальные группы, цель которых - выполняя различные действия (захват пирамид, сбор сокровищ), набирать очки. Кто наберет больше баллов к тому времени, когда карта будет полностью завершена, тот и выиграет. Существенным плюсом этой игры является возможность мультиплеерных сражений (до 4-х человек), хотя не совсем простые правила потребуют от желающих потратить некоторое время на тренировку.



Tigris & Euphrates

Эта самая трудная для освоения игра посвящена покорению территории Междуречья. В качестве компенсации за потраченные усилия разработчиками заготовили для нас кучу интересных фишек: строительство, поиск сокровищ, войны между игроками, стихийные бедствия. Это позволяет очень прилично разнообразить геймплей, хотя и ощущение того, что все можно было сделать проще и понятнее, не позволяет поставить игре за этот компонент высокую оценку. Приемлемая графика, режим кооперативной игры и привычная очковая система как способ определения победителя - вот, пожалуй, и все.



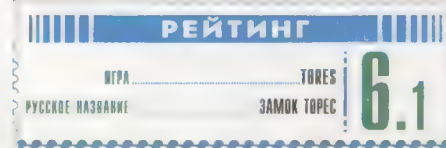
Web of Power

Сюжетная основа этой стратегии - противостояние христианских орденов в средневековой Европе. По сути же своей игра представляет собой некое подобие головоломки, чем-то напоминающей известные Lines. Пожалуй, из всей пятерки именно "Паутина власти" наиболее удачно сочетает простоту правил и увлекательный геймплей. Хотя довольно хитрая система подсчета очков не всегда позволяет в ходе игры определить, кто в данный момент является лидером партии, но на этот пустяк едва ли многие обратят внимание, ведь схватки здесь увлекательные и скоротечные. А возможность совместной игры для четырех человек лишь добавляет положительных эмоций.



Torres

"Царь горы" на шахматной доске. Четыре игрока в течение партии занимаются тем, что строят замки и захватывают их. Побеждает тот, чьи рыцари оккупируют как можно больше самых высоких башен. Правила игры, несмотря на весь кажущийся аскетизм, достаточно сложны. А по всем остальным параметрам, будь то игровые возможности, графика или интеллект компьютерных оппонентов, "Замок Торрес" очень похож на остальные продукты серии.





БАНДА КОРВИНО



Сюда агентов привели важные улики. Наверняка в этом доме, помимо разгадки, водятся приведения...



В пепельницах можно найти очень важные улики – окурки. Даже если ими не интересуются эксперты, всегда можно докурить.



Определенно – клинический случай. Агентам придется постараться.

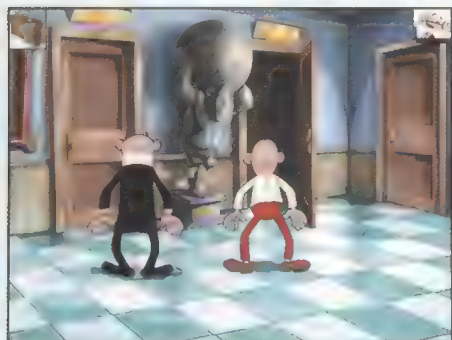


Под руководством шефа Супера агенты ведут допрос важного свидетеля по делу № 349 «О пропавшем аппетите».

Наша студия имеет честь представить вам новый юмористический квест про суперагентов. Если вы играли в «Гоблинов» или «Братьев Пилотов», вы вспомните принцип игры: один агент имеет мозги, другой – руки, оба вместе – проблемы.



В то время как один агент допрашивает продавца сувениров, другой флиртует с секретаршей. Пользы больше от секретарши.



Чувство прекрасного не чуждо и суровым агентам.



Прыгать или не прыгать? Вот в чем вопрос. И если прыгать, то кто будет первым?



На самом деле это не свалка, а секретная база инопланетян, сразу видно. Иначе, зачем такие меры предосторожности?

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
мир в шутку



Приключения
суперагентов 008
в продаже с ноября!

«Агенты 008:
Банда Корвино» (2CD)



X-COMовщина



- Сова, а как нам стать ежиками?

- Ну вот, я вам про стратегию, а вы мне о тактике.

Анекдот

★ Жанр TBS ★ Издатель Codo Technologies, Руссобит-М ★ Разработчик Codo Technologies
★ Рекомендуются Pentium II, 64 Mb RAM, 3D ускор. (32 Мб) ★ Сайт: www.lasersquadnemesis.com

Джулиану Голлопу (Julian Gollop) и Никку Голлопу (Nick Gollop) не было нужды переться за тридевять земель, чтобы встретиться друг друга. Оба родились в одном и том же доме, и, как только научились хоть что-то соображать, сразу же выяснили, что являются родными братьями. Наверное, данный факт как-то повлиял на их дальнейшую жизнь, хотя не буду настаивать. Но с чем совершенно бессмысленно спорить, так это с тем, что в 1994 году братья Голлопы, работая в тандеме под крышей основанной ими Mythos Games, создали X-Com, чем навечно вписали свои имена в историю компьютерных игр.

Но история пишется не только золотом. Очень часто для этого используют... другие материалы. Братья, выжив в мучениях еще три X-Com, пришли к выводу, что клепать "не-тленки" на благо толстопузым паблишерам себе дороже, и отправились в свободное плавание, ограниченное исключительно творческой фантазией и материальными ресурсами. Поэтому следующая их игра рождалась под пьянящим ароматом свободы в качестве наркотика и без каких-либо бюджетных излишеств.

Без "мыла" не влезет

Laser Squad Nemesis задумывалась как многопользовательская пошаговая тактика. Причем одной из важнейших "фич" должен был стать режим PVEМ (Play by E-mail). Именно в таком виде игра в 2002 году появилась в Сети, где ее предлагали всем



желающим, не пожалевшим отдать вполне смешные 15\$ за полгода удовольствия. Два года спустя "мультиху" разбодяжили "синглом", получившееся зелье перемешали, залили на "болванки" и отправили купаться по волнам рыночной стихии. В конце концов коктейль добрался и до страны дикорастущих ВВВ. За что отдельное спасибо "Руссобит-М".

Рассказывать о внешнем виде LSN - что грызть карамель пятилетней давности, половина из которых пропала в пыли под диваном. Да нет, ничего плохого. Только грызть не надо. Су-

ществует - и ладно. Звук - посвежее. Года на два. Вполне себе звук... Короче, в игре что-то видно и слышно, и этого более чем. Ибо истина совершенно определена не в них.

Она, впрочем, и не в сюжете, коего попросту нет. Есть четыре стороны конфликта: Пехота Землян, Железные Отряды Карателей (взбунтовавшийся hard & soft), Орда (некто зоологическое, активное и очень вредное) и Серые (странное блюдо, подаваемое на летающих тарелках). Кроме того, кампании - на пять миссий для каждой из. И все. А далее, если следовать заветам азов геймдизайна, мы уткнемся в игровой процесс. И на нем-то имеет смысл остановиться подробнее.



Между прочим...

Ах, X-COM - слово-золотой-ключик к сердцу любого истинного поклонника пошаговых тактических игр. Первая из серии - UFO Defense - сразу же вызвала к жизни сплоченные отряды верных рыцарей, может быть, не столь многочисленных, как толпы "диаблопоклонников", но зато до samozабвенья преданных своей госпоже. Даже сегодня, по прошествии десяти лет. Да, значительная их часть позже добавила на свое знамя имя еще одной "дамы сердца" - JA2. Но это никак нельзя было назвать предательством. Просто случается так, что сердцу невозможно разорваться между двумя одинаково прекрасными и совершенными. И грех винить его за это.



Орда: две маленькие скромные ходячие бомбочки...

Десять секунд с кинохроникой

Пошаговая тактика - где угодно пошаговая тактика. Дается набор бойцов-фигурок, которыми можно играть исключительно во время своего хода. Затем приходит очередь противной стороны. Затем так далее и потом тому подобное. Фундаментальные, чтобы не соврать, основы.

Но в LSN все несколько не совсем. То есть играть-то вы можете в свою очередь, однако ваш ход - одновременно и ход противника. А осуществляется забава и вовсе весьма... э-э-э... замысловато. Во-первых, продолжительность ее - десять секунд. Именно столько времени дается фигуркам на исполнение приказов. Во-вторых, приказы вы отдаете, ведать не ведая о реакции на них противоборствующей стороны. То есть сначала команды, затем - конец хода, и только потом кинохроника случившихся последствий. Хорошо, хоть приблизительное

поведение своего отряда можно отследить благодаря кнопке "тест приказа".

Задаваемая последовательность команд вполне стандартна. Бойца можно заставить бежать, потом (если вдруг на горизонте покажется враг) - остановиться и открыть огонь. Или бежать дальше и открыть огонь по прибытии на место. Или не открывать огонь. Или, увидев противника, спешно "делать ноги". Или никуда не бежать, подчиняясь заданной схеме AI (по дефолту - стоять и мочить всех, кто не с вами, а против). По истечении десяти секунд подводятся итоги. Зачастую - печальные. Поэтому к системе рекомендуется привыкнуть, и вообще сначала думать, а потом все остальное. На каждую карту отводится строго заданное количество ходов. Если не уложитесь, то в кампании вам зачтут поражение, а в "мультях" - подсчитают, кто кому больше гадостей.



Между прочим...

X-COM - американское название серии. В Европе же она получила известность под псевдонимом UFO (официально - UFO: Enemy Unknown). Именно им и воспользовались издатели вышедшей в прошлом году UFO: Aftermath. Но старая истина гласит: не название красит игру. Что мы в очередной раз и увидели.

Само собой, AI не комильфо, потому пытается брать количеством, что супротив вашего качества - тьфу и средний палец ему в рожу. Другое дело - многопользовательская игра. В ней баталии по своей содержательности могут дать фору шашкам. А то и прочим шахматам. Да и сами прикиньте. Шесть юнитов на расу, все - разные, каждый со своими "приколами" и тактикой использования: человеческий Снайпер далеко видит и метко стреляет, но не имеет защиты; Королева Орды жрет трупы, откладывая при этом яйца, откуда вылупляется подкрепление; танки Карателей преподносят в дар ракеты, от которых счастливые получатели дохнут, словно пингвины в Сахаре; а НЛО Серых попросту летает и хре... хмм... устраивает неприятности. Замечу, весьма существенные неприятности. Словом, есть над чем подумать. Ведь правильно выбранная тактика - девять десятых победы. Оставшаяся одна десятая - на случайности. Их тоже желательно предполагать и учитывать. Хорошо хоть сражения tet-a-tet: более одного страждущего доказать, что вы - тупой нуб, в игре не предусмотрено.

Никаких ролевых элементов в LSN отродясь не водилось. Фигурки обладают статистикой (урон, броня, скорость, реакция, дальность, боезапас и т.д.), от коей зависит их стоимость в очках. Перед игрой вам выдают некую сумму на карманные и позволяют слегка порезвиться, формируя готовых за вами в огонь и воду. Да, чуть не забыл, районы боевых действий изрядно застроены. Постройки можно ровнять с землей или пользоваться дверями и окнами. Что тоже вносит тактические нюансы. Все остальное - на ваше усмотрение. So long, punks.

Н

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★
7.6	



Гнал =SF=Glan УНАНЯН

Настольный Unreal Tournament

Ну, вы, блин, даете!

(генерал Михалыч из "Особенностей национальной охоты")

★ Жанр Action/RTS ★ Издатель Ascaron Entertainment ★ Разработчик exDream Entertainment
★ Рекомендуется Pentium 1 GHz, 256 MB RAM, 3D-уск, видеокарка ★ Сайт www.arena-wars.com

И двух месяцев не прошло, как северо-донецкая команда Best Way потрясла основы отечественного RTS-строения своим дебютным проектом "В тылу врага". Теперь вот оказывается, что и в Германии есть такие же небольшие городки, в которых живут пока еще малоизвестные парни, способные утереть нос самым именитым дяденькам. Как и откуда Ascaron Entertainment извлекла exDream и их проект, я, честно говоря, не знаю. Знаю только, что это хорошие, добрые и трудолюбивые люди, потому что плохому человеку такие светлые идеи в голову не придут.

Мизансцена

Каждый игрок в начале раунда получает, во-первых, производственный центр (неразрушим ни при каких обстоятельствах) и, во-вторых, энергоблок (может быть уничтожен). Далее - в зависимости от режима игры - имеется либо зона флага, либо зона бомбы, либо две зоны доминирования. Плюс к этому по уровню разбросаны точки респауна рун, башни апгрейда, а иногда и телепортаторы. Руны (вообще-то они называются Items, но я их сразу рунами окрестил, как только увидел) бывают четырех цветов: защитные (зеленые или желтые) и атакующие

(красные или синие). Подбирать руны умеет любой юнит. Руны складываются про запас, и в дальнейшем их можно применять по собственному усмотрению. Никакой добычи ресурсов или строительства не предусмотрено. Вместо этого игроку выдается на руки штуку баксов (виртуальных, конечно же). На постройку каждого юнита тратится некоторое количество денег. После гибели юнита затраченная на него сумма сполна возвращается в кассу. Таким образом, у вас всегда имеется ровно одна тысяча, вложенная в разные юниты, а вот в какие именно юниты и в какой пропорции - это уже вам решать. Если разместить какой-либо юнит на башне апгрейда, то можно производить его продвинутую модификацию, качественно отличающуюся от оригинальной версии. При разрушении башни апгрейд аннулируется, а улучшенные юниты становятся стандартными.

Действие первое: Capture The Flag

CTF - он и в Германии CTG, - новое тут ничего не придумаешь. Надо выкрасть флаг с вражеской базы и притащить его на свою. Естественно, если к тому моменту, когда вы доставили вражий стяг, ваше собственное знамя в руках противника, то фраз не засчитывается, пока не будет отловлен вражеский знаменосец. Юнит, несущий знамя, передвигается медлен-

Между прочим...

"Вопросами геймдизайна в exDream Entertainment занимаются очень серьезно. Каждый элемент геймплея сначала тщательно обкатывается на натуре в условиях, максимально приближенных к боевым. В игру попадают только те элементы, которые прошли жесткую проверку на реализм". На фотографии: Лейф Грига, Бойе Хольц, Бенджамин Ницше и Карстен Вайск проверяют очередной вариант режима CTF".



нее обычного, для него недоступны спецвозможности.

Кемперство в Arena Wars не поощряется. Помните, мы упоминали энергоблок? Так вот если его разрушить, то вокруг зоны флага произойдет взрыв, который уничтожит все на довольно большой площади. Более того, игрок,

Этого Walker'a нельзя пропускать в зону ни в коем случае потому, что четырехсекундная бомба - это фактически готовый фраз

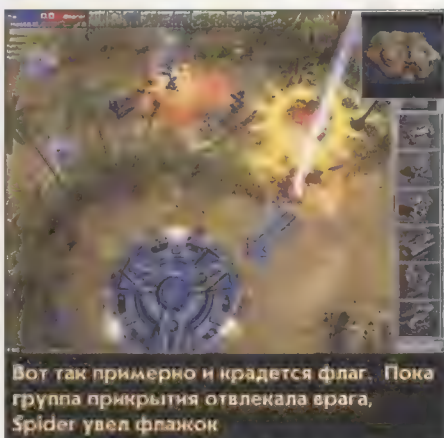


Berserker применяет спецудар



Вот эта желтая руна называется Quad Damage. Ясное дело, что у знаменосца нет шансов





Вот так примерно и крадется флаг. Пока группа прикрытия отвлекала врага, Spider увел флажок

чей энергоблок был подорван, не может строить юниты в течение 10 секунд после Большого Взрыва. Так что отсидеться в глухой обороне не выйдет. При игре в СТФ один на один важнейшее значение приобретает контроль над точками респауна рун и грамотное использование особенностей карты. Имеется также режим СТФ "два на два", но пощупать его толком не удалось, поскольку живого напарника не было, а из бота компаньон аховый.

Действие второе: Bombing Run

Эта забава посложнее будет. Имеется бомба, которую надо доставить в зону противника. Как только она туда попадает, включается таймер. Если вам удалось продержаться 20 секунд, то происходит взрыв и засчитывается фраз. Если же противник подхватил бомбу и вынес ее из зоны, то таймер останавливается. Нагруженный бомбой юнит перемещается вдвое медленнее обычного, а руны действуют на него половину времени.

Тактический рисунок игры в BR определяется тремя факторами. Во-первых, если бомба была вынесена из зоны за пять секунд до взрыва, то при повторном попадании в зону взрыв произойдет через пять секунд, а не через двадцать. Таким образом, "подогретая" бомба много ценнее "холодной". Во-вторых, при взрыве бомбы уничтожаются все юниты, находящиеся рядом. Как правило, это юниты атакующей стороны, удерживавшие зону. Если вовремя убрать своих от греха, то начало следующего раунда может оказаться заведомо выигрышным: пока противник клепают новые юниты, вы уже несете бомбу к его зоне. В-третьих, есть карты, где бомба не одна. В этом случае возникает масса вариантов, связанных, как с географией уровня, так и с обстоятельствами, проходившими у нас в пункте "во-первых...". В отличие от СТФ, где удачно спланированная диверсия может решить дело, в BR важно умение набрать сбалансированную команду юнитов и



Действующие лица

Никакого деления на расы и прочей традиционной для RTS'ок чепухи не наблюдается. Имеется шесть видов юнитов, одинаковых для всех игроков.



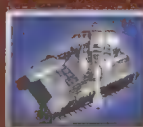
Buggy – типичный разведчик, скоростной, слабо вооруженный и очень хлипкий. Причинить серьезного вреда не способен, зато уволочить флаг из-под носа вражеских юнитов – это пожалуйста. Спецудар – подсакивает к врагу и подрывает его вместе с собой. При апгрейде становится чуть быстрее, чуть крепче и слегка мощнее. Стоимость постройки – 10.



Spider – штатный ракетчик. Скорость передвижения чуть меньше, чем у Buggy, радиус поражения – второй по величине после гаубицы. Несмотря на легкую броню и короткий лайфбар, очень полезен при удержании стратегических точек на карте. Незаметен при борьбе с Walker'ами. Спецудар – ракетный залп. При апгрейде все, как в случае с Buggy. Стоимость постройки – 75.



Walker – специалист по резке брони. Среднего класса шагающий робот, изрядно смазывающий на Uller'a (у кого там сейчас лицензия на Battletech? Есть повод навестить юриста). Оснащен двумя лазерами, которые при апгрейде заменяются плазменными пушками. Спецвозможность – способен летать. Достать летящего Walker'a может только Spider. Стоимость производства – 100.



Destroyer – танк, рабочая лошадка Arena Wars. Самый бронированный юнит в игре и самый медленный. Специальная возможность – умеет телепортироваться до двух раз за одну зарядку. Апгрейд Разрушителя – пожалуй, самый эффективный ход. Посудите сами: подрастает и без того внушительная броня, пушка становится двустольной, а количество прыжков на одной зарядке возрастает до трех. Стоимость производства – 125.



Berserker – гроза легких и средних юнитов. Атакует двойной линией вылезающих из земли крючьев. Спецудар – энергетический шторм. Некую область покрывает энергетический разряд, наносящий существенный урон всему, что там есть. При апгрейде растет броня и скорость, зона поражения основного оружия становится конической. Стоимость производства – 150.



Artillery – самый дорогой юнит. Самоходная гаубица, стреляет только после перевода из походного режима в боевой, имеет наибольший радиус поражения. Спецвозможность – восстановление дружественных юнитов. При апгрейде слегка подрастают все характеристики и увеличивается дальность стрельбы. Стоимость производства – 175.

вести планомерное наступление на зону, оттесняя противника от бомбы.

Кроме того, никто не отменял подрыва энергоблока. Помните? В течение 10 секунд нельзя ничего строить, а ведь 10 секунд – это половина таймера бомбы!

Действие третье: Double Domination

Вот где надо приглядывать за энергоблоком в оба! Фраз засчитывается при установлении контроля над обеими зонами доминирования. Захват зоны производится посредством ключа, а поскольку ключ один и респаунится он на базе, то одновременный захват обеих зон невозможен. Захват зоны противника можно произвести либо своим ключом, либо посредством подрыва энергоблока противника. В этом случае все юниты вокруг вражеской зоны уничтожаются, а сама зона становится нейтральной. Количество тактик в DD, как вы понимаете, много больше, чем в СТФ или BR. Не буду портить вам удовольствие, скажу

только, что грамотное использование рун – чуть ли не главный навык, необходимый игроку для победы в DD.

Под занавес

Перед нами, вне всяких сомнений, киберспортивный снаряд. Изготовлен он толково и со вкусом, так что могла бы Arena Wars стать обычной дисциплиной на чемпионатах, как Warcraft, будь у нее, конечно, издателем не Ascaron, а какая-нибудь Electronic Arts.

Чуть не забыл! Имеется суперудобный редактор, в котором можно сделать любой сложности карту за час-полтора. Вот только придумать грамотный уровень – задача не из простых. Недаром же карт в Сети сотни, а, скажем, de_dust – одна-единственная.

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★

6.6

Геройские будни

Александр ВАСНЕВ

Есть такая партия!
Замечательная партия охотников за экспой.
Лозунг военкоматов Средневековья

Жанр RTS • Издатель Global Star Software • Разработчик Cat Daddy Games

Рекомендуется Pentium III 800 MHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb) • Сайт www.catdaddygames.com/medieval.html



В одном царстве, некотором государстве жил да был царь. Правил он хорошо ли, плохо ли, история умалчивает; подданные вроде бы не жаловались. Но однажды пришла беда, откуда не ждали. Могучие и злобные силы Тьмы нового созыва решили проверить на прочность подвластные нашему правителю земли. И, дабы защитить свои владения, призвал монарх население записываться в армию для борьбы с надвигающимся злом. Каждый день новые полки уходили на свою последнюю битву, ибо никому еще не удалось пережить схватку с противником. И когда стало казаться, что надежда угасла, в столице появился неизвестный герой, которому суждено было стать Избранным и рассеять Тьму в королевстве... Средние века на дворе, одним словом.

Герои сражаются

Никакой Избранный никогда не выиграет даже маленькую войну, если за его спиной не будет стоять мощная ударная сила. Поскольку долгое противостояние обескровило королевство и числом врага взять не удастся, то наша ставка в битве будет на небольшие ударные группы, составленные из отборнейших воинов, рейнджеров и магов, то есть из героев.

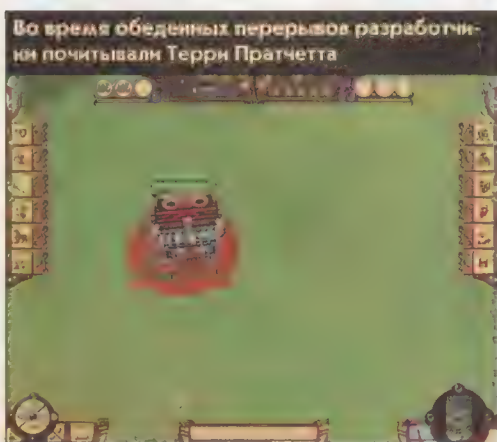
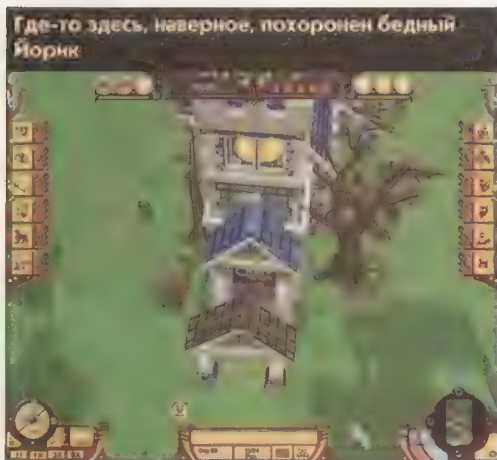
Так как все те немногие герои, которые жили в королевстве, погибли еще в начале противостояния, то последняя надежда монарха поначалу — это всего лишь шайка первоуровневой шпаны. Тем не менее, стоит отдать ребятам должное: первая же нанятая игроком группа приключенцев, едва появившись на карте, начинает с гиканьем охотиться на подвернувшихся под руку монстров. Результатом такой бурной деятельности может стать, как level-up какого-нибудь детины, так и его скоростная гибель в бою. Вообще смерть героя в игре — это самое плохое событие (кроме полного поражения, разумеется). И если поначалу потеря бойца влечет за собой лишь снижение репутации (Valor Points), что, в свою очередь, приводит к увеличению стоимости найма нового персонажа, то в дальнейшем потеря героя из ударной группы (а к концу миссии персы в ней прокачиваются уровня до 25-30) существенно снижает боеспособность подразделения. Поскольку прокачивать одинаково две группы приключенцев удастся далеко не всегда, то заменой для убитого бойца в лучшем случае станет персонаж уровня так 10-15. А разница между 15 и 30 уровнем заметна даже невооруженным взглядом.

Поскольку юнитами в игре управлять довольно трудно (например, нельзя приказать герою атаковать конкретную цель, а можно лишь выделить на карте некую зону для "охоты"), то к искусственному интеллекту бойцов предъявляются повышенные требования. Надо сказать, поведение

юнитов довольно разумно, и лишь не всегда оправданный выбор противника в бою иногда заставляет в этом усомниться. В целом герои ведут себя вполне осмысленно и на войне, и в мирное время. Как и любые нормальные люди, они постараются уклониться от битвы, если их здоровье опустилось до некой критической отметки, откажутся воевать на пустой желудок или будучи чрезмерно усталыми. Если же вы наплюете на потребности подчиненных, то после некоторого ожидания они могут отправиться добывать экспу куда-нибудь еще, где начальство внимательнее относится к просьбам наемников. Все как в жизни, и это означает, что без грамотно построенной инфраструктуры Избранному не обойтись.

...отдыхают

Поначалу база — это всего лишь одинокий Trading Post, где герои получают награду за свои подвиги. Но это не повод для грусти, ведь в игре доступно около трех десятков различных построек, а если еще и вспомнить про апгрейды, то картина получится совсем жизнерадостной. Стоит сказать, что здания в игре строятся мгновенно, а единственным ресурсом, определяющим их стоимость, является золото. Сей металл в виде вознаграждения перепадает Избранному за каждого убитого героями монстра. А вот если черту души вражина отдал исключительно стараниями гарнизонов башен и крепостей, то тогда весь бонус перепадет служивым. И это могло бы стать проблемой для развития, если бы



монстры в игре не респавнились. Сей факт одновременно и радует, и печалит. Радует, потому что проблем с налицо в игре нет. Реализация всех наших замыслов – исключительно вопрос времени. С другой стороны, в этом-то и кроется небольшой недостаток игры, поскольку исчезает такое понятие, как оптимальный путь развития базы. И лишь пожелания героев не дают нам заняться вольным творчеством в полной мере.

Бойцы требовательны к сервису. Обязательно должны быть построены святилища, места для кормежки и ночлега, причем повышение требований к качеству предоставляемых услуг напрямую связан с ростом уровня персонажа (не ждите, что воин 20 уровня удовлетворится блюдами полевой кухни под открытым небом и спальным мешком в палатке). Со временем стоит позаботиться и о наличии на базе площадок для тренировок, столов для азартных игр, передвижных театров. Все это скрасит досуг ваших подопечных. В то же время, в случае долгого нахождения без дела персонажи все равно начинают хандрить и требовать работы (прямо как сотрудники нашей редакции).

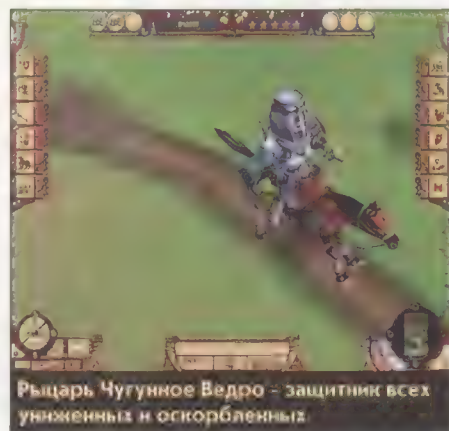
Проблема экипировки героев решена в игре весьма оригинально. Необходимо построить специальные здания для всех типов бойцов, и в каждом из них закупить соответствующий запас различных клинков, стрел, доспехов и заклинаний. Ограничения на использование оружия напрямую связаны с уровнем персонажей. И это обстоятельство может стать причиной ряда забавных ситуаций. Получив в ходе жестокой битвы очередной level-up, какой-нибудь Конан-варвар вполне может забыть про врагов, про товарищей по оружию и уверенной походкой, невзирая на судорожные попытки игрока вернуть его на поле брани, отпра-

вится получать новую амуницию. Манчкины, что с них взять!

...и снова сражаются

Говоря об Medieval Conquest, отдельно хочется остановиться на игровых картах, которые хоть и не поражают гением дизайнерской мысли, но зато ввергнут в шок почти любого геймера размерами (они раза в три-четыре больше стандартных карт из других стратегий). Огромные просторы автоматически рождают проблему доставки героев к месту действия, особенно если до этого места идти пешком минут десять. Ведь наши подчиненные способны выполнять задание командования лишь в течение какого-то ограниченного промежутка времени, а потом начинают требовать законного отдыха. Но это затруднение было мастерски преодолено разработчиками, которые заготовили для героев возможность перемещаться верхом по заранее проложенным дорогам. В таком случае скорость передвижения персонажа оказывается в несколько раз выше в сравнении с пешими походами по пересеченной местности. Правда, стоит помнить, что участок дороги имеет ограниченную длину и может быть проложен только между двумя специальными зданиями (форпостами).

Напоследок стоит поговорить о технических аспектах игры, о графике и звуке. Картинка более чем симпатичная, хотя бескрайние ландшафты могли бы быть и поразнообразней. Фигурки героев сделаны очень качественно, благо большой диапазон зума игровой камеры позволяет любоваться юнитами в максимальном приближении, режиме, который для чего-нибудь другого использовать не представляется возможным. Графика вполне передает ту шутливую атмосферу, которая, несмотря на всю серьезность ситуации в королевстве, все же прису-

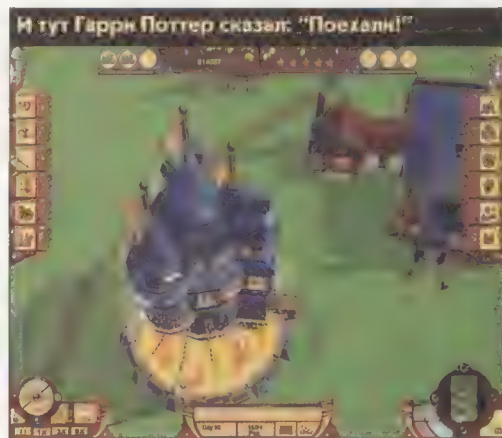


ствует в игре. А вот музыкальное сопровождение и озвучка, к сожалению, не впечатляют. Назвать их плохими нельзя, но вот то, что им недостает некой изюминки, – вне всякого сомнения.

Medieval Conquest получилась интересной, добротной игрой, несмотря на то, что все ее составляющие были позаимствованы авторами у таких хитов, как Tropico, The Settlers и Majesty. Но эти части удачно подогнаны и хорошо сшиты разработчиками игры. Можно с уверенностью сказать, что фраза "Главное, чтобы костюмчик сидел" как нельзя лучше описывает ту цель, которая стояла перед Cat Daddy Games. И с этой задачей она справилась почти на "отлично".

Н

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★
7.2	



Морфин

You're just another coffin
On its way down the emerald isle
Dereck "Fish" Dick



• Жанр: Wargame • Издатель: Matrix Games • Разработчик: 2 by 3 Games • Рекомендуется: Pentium III 300 GHz, 256 Mb RAM • Сайт: www.warinthepacific.net

Япония была первой и единственной державой, которая бросила вызов мировой гегемонии США, хотя, по иронии судьбы (или в строгом соответствии с планами Рузвельта, как полагают многие), и дала толчок владычеству этой империи всемогущего доллара. Любое военное противостояние Америки для маленького островного государства было изначально обречено на провал, даже при условии покорения изрядной части Азии. Но загнанные в угол ультиматумами и эмбарго самураи не могли не атаковать. В их распоряжении был мощный и отлично обученный авианосный флот, лучшие в мире линкоры, а за спиной — победы над английским флотом; они получили доступ к китайскому углю и индонезийской нефти. У них было все, кроме выбора, и 7 декабря 1941 года бомбы обрушились на Перл-Харбор.

Тот факт, что после этого Императорский флот смог бороться с янки долгих четыре года, связан не только с медленными, осторожными действиями американцев, но и, безусловно, с талантом японских флотоводцев. Четыре года лучший и сильнейший флоты планеты боролись на просторах крупнейшего ее океана, обрушивая друг на друга мегатонны бомб, торпед и шестнадцатидюймовых снарядов, плетя ткань самого грандиозного военно-морского конфликта в истории Земли.

War in the Pacific — про эти четыре года.

Служили два товарища

Мир повидал немало морских варгеймов, посвященных тихоокеанской теме, причем многие были очень даже неплохи. В конце концов, у кого повернется язык назвать плохими играми великие и, к сожалению, заброшенные издателями серии Great Naval Battles и Carriers at War от SSI и SSG соответственно? Одна беда: они были тактическими и в основном ориентированными на отыгрыш отдельных сценариев. А ведь тихоокеанская кампания особенно интересна именно на стратегическом уровне: борьба за базы, рейды подводных лодок, десанты и конвои.

В этом направлении игроку выбирать было практически не из чего. Pacific Theatre of Operations II (P.T.O. II) от блистательной KOEI, конечно, игра замечательная, но уж слишком приставочная, да и давняя весьма. Впрочем, была еще Pacific War. Но в ее случае возраст сыграл еще более злую шутку: старинные варгеймы

в нынешние времена практически неуправляемы, и только те, кто успел понять механизм PW в 286-е годы, может играть в нее сейчас.

Однако игра отличалась реализмом, вниманием к деталям, серьезным отражением всех аспектов войны — в общем, всем, что присуще играм от Гэри Григсби. Григсби — один из тех людей, которые ковали славу SSI на варгеймерском рынке, более того — он этот рынок создавал. Впоследствии он работал с Talonsoft, выпустил Battle of Britain и 12 O'clock High, мощные и комплексные игры, которые, впрочем, в основном прошли мимо цели. Было немного скучновато, громоздко, да и рынок варгеймов нынче не тот, что раньше.

К счастью, есть в индустрии еще один человек-гора, еще один ее столп. Кейта Брорса можно не знать по имени, но не знать его лучшее детище — сериал Steel Panthers — просто нельзя. Брорс всегда понимал толк в создании игр серьезных, но, тем не менее, красивых, и не жалел времени на создание эргономичного интерфейса (кстати, он приложил руку к созданию ранних голдбоксов). В принципе, в Talonsoft он уже ушел вместе с Григсби, и очень здорово, что, наконец, они стали действительно работать вместе, и не просто вместе, а в собственной компании. 2 by 3 Games посвящена разработке игр о Второй мировой, а в число ее лидеров входит также Джоэл Биллингс — человек, который основал SSI, спродюсировал десятки игр и участвовал в разработке Panzer General.

Первым детищем этого звездного трио, изданным Matrix Games, стала Uncommon Valor, посвященная боям на юге Тихого океана в 1943-44 годах. Несмотря на очевидную схожесть движков UV и WitP, можно с уверенностью сказать: первый опыт был всего лишь пробой пера, а теперь перед нами полное, законченное произведение.

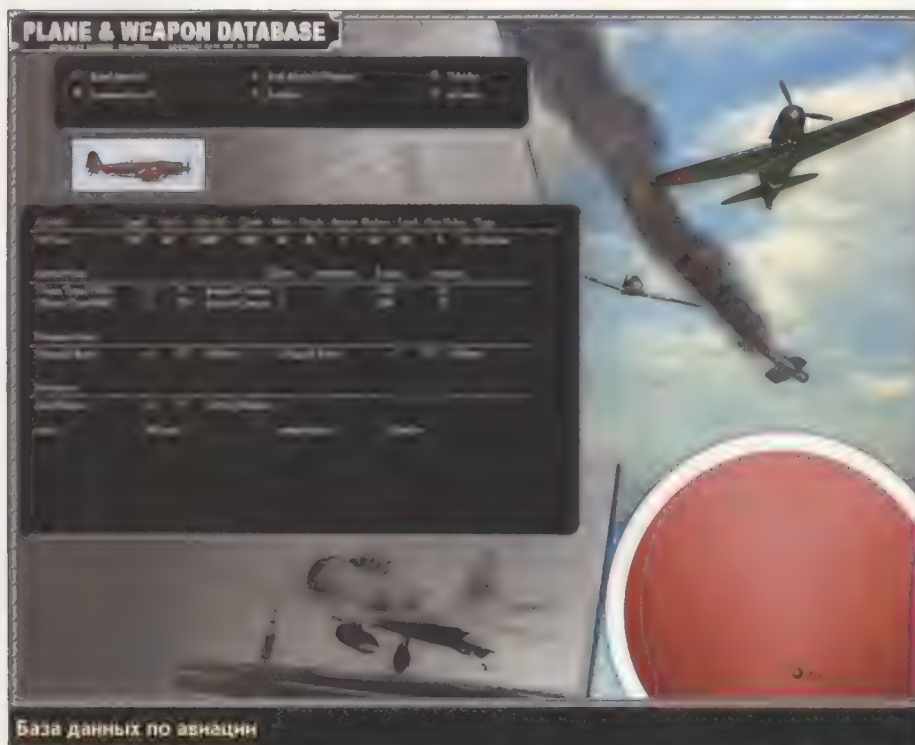
Буг с клоуна

Признаюсь сразу: Брорс-таки недоработал визуальную часть. Да, все выглядит более чем прилично для варгейма, но крайне слабо для игры любого иного жанра. И это притом, что Carriers at War и Steel Panthers в свое время были едва ли не образцами графики! Кроме того, интерфейс все же далек от идеала. Впрочем, в игре настолько комплексной и в то же время детальной простого интерфейса быть не может в принципе. В любом случае, то, что мы видим в War in the Pacific, является, наверное, максимально доступной для не-маньяка.

С другой стороны, у меня остаются глубокие сомнения в том, что не-маньяки вообще когда-либо проинсталлируют этот шедевр на свои машины. Во всяком случае, для первого ознакомления с жанром военно-морского варгейма игра не подходит совершенно. Понимаете ли, ее нужно действительно долго осваивать. То есть познавать победные стратегии и учиться побеждать не числом, а умением. Просто открывать все возможности, заложенные в движок. В этом крайне помогает обучающий модуль,

Бог — на стороне крупного калибра





интересное время, ибо начинается проверка ваших приказов на вшивость. К счастью, ход и результат боя не ограничивается сухим отчетом: нам показывают какую-никакую, а анимацию. Правда, этот прием применялся еще в первых Warlords, но здесь он весьма к месту, да и выполнен пристойно. Вам покажут все: как ваши линкоры догнали ночью авианосцы противника, как ваш конвой ищет потопившую один из транспортов подлодку противника и долбит ее глубинными бомбами, как одинокий "Бленхейм" нарвался на эскадрилью из двух десятков "Зеро", как В-17 упорно и безуспешно бомбят ваши крейсера... Это не так красиво выглядит, как звучит, но оторваться совершенно невозможно.

Плюс ко всему этому еще есть и экономические и организационные проблемы: расширение аэродромов и портов, постройка новых кораблей и самолетов, распределение их по эскадрам и авиаполкам. Стоит отметить одно интересное новшество War in the Pacific: различная стоимость одних и тех же баз в victory points. Что ж, вполне справедливо: город, очень нужный японцам, может иметь довольно низкую ценность в глазах союзников.

Гримпенская трясина

Это традиционная, очень реалистичная и детальная военная игра о тихоокеанском ТВД в период Второй мировой. Она мало предназначена для знакомства с жанром, так что, если вы не варгеймер-профи или не бредите японскими тяжелыми крейсерами и американскими авианосцами, Перл-Харбором и Мидуэем, — даже близко не подходите к War in the Pacific. И если вы цените свою жизнь, держитесь подальше от торфяных болот.

И, как и следовало ожидать, за японцев играть, может, и труднее, но интереснее. **Н**

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★

7.3

который настоятельно рекомендую к прохождению даже тем, кто съел немало собак за игрой в Uncommon Valor или ту же Pacific War. Еще одна рекомендация: не поленитесь прочесть или распечатать специальный PDF-мануал, который посвящен именно этому модулю. Иначе рискуете так и проходить в потемках.

Полную кампанию "1941-1945" (148 на 148 гексов!) опять-таки посоветую оставить на потом. Там слишком много всего одновременно попадает в руки игрока, да и масштаб соответствующий. Обращаю внимание: игра действительно глобальная, так что управлять сухопутными войсками тоже придется вам. На карте — и Китай, и советский Дальний Восток, и Канада с Аляской, огромные просторы для слабых японских танков. Так что лучше для начала потренироваться на кошках, то бишь в отдельных сценариях. Лично мне по душе ранние схватки японцев и англичан: уж больно лихо самураи топили тогда флот Ее Величества и немногочисленные корабли голландского ВМФ! С другой стороны, несмотря на огромное превосходство японцев в авиации, шансы у союзников были и Англия могла избежать позорной сдачи Сингапура. Все в руках опытного игрока. Жаль только, что глобальность игры все же ограничена: гипотетический рейд авианосной группы Нагумо к английским нефтяным промыслам в Персидском заливе отыграть не получится.

Четыреста восемь миллиметров

Что мы можем делать как флотоводцы? Мы можем формировать ударные группы (task force) из имеющихся в нашем распоряжении кораблей и направлять их... да куда угодно. Можно — на поиск вероятного противника для открытого сражения; можно — для

бомбардировки береговой обороны противника; можно — для сопровождения конвоя. Довольно удобно, что управление подлодками разрешается поставить на автомат. Впрочем, мы все понимаем, что Адмирал так никогда не поступит и ждет, что каждый выполнит свой долг.

Можно отдавать приказы авиации, как палубной, так и базовой. Хорошо то, что один приказ можно отдать на много ходов вперед: скажем, заставить небольшую эскадрилью "Каталин" совершать разведывательные полеты в радиусе пяти гексов от базы постоянно. Если при этом выставить для этой миссии только 4 самолета, то такой режим позволит пилотам отдыхать, и в случае необходимости они будут в форме. Плохо то, что можно забыть, что ты поставил в CAP (combat air patrol) 100% самолетов, и к прилету противника пилоты будут валиться с ног. Между прочим, морские группы тоже ждут беды, если вы выставите им приказы неверно. Зато точное и продуманное распоряжение позволит вашим подопечным при столкновении с противником действовать оптимальным образом.

Детализация в игре просто чудовищная. Разумеется, программа обчисляет все бои более-менее условно, переводя ущерб от каждого эрликона, каждой авиапушки и морского орудия в поинты повреждений, но, тем не менее, каждая единица боевой техники четко отличается от других. Прилагающийся к War in the Pacific редактор позволяет менять не только расположение и состав сил, но и варьировать, допустим, пробивную силу японских шестидюймовых орудий или американских пулеметов.

После отдачи приказов идет их выполнение. Несмотря на то, что от игрока уже ничего не зависит, это самое

О людях и зверях

Дмитрий "Sol" СМЫСЛОВ

Гиены на воле питаются тем, что остается после льва, в зоопарке — после служителя. Суровая правда жизни



★ Жанр: Tycoon ★ Издатель: Enlight Software ★ Разработчик: Enlight Software
★ Рекомендуется: Pentium III 4 GHz, 356 Mb RAM, 3D-уск (64 Mb) ★ Сайт: www.zoo-empire.com

На фоне тотального увлечения игроводательной братии военной тематикой я и не ожидал увидеть в списке последних релизов старый добрый тайкун про зоопарк. Нельзя сказать, что, начавшись более трех лет назад незабвенным Zoo Tycoon от Blue Fang Games, эта тема была сильно востребована авторскими коллективами. За все время вышли лишь несколько add-онов от все тех же BFG да Jurassic Park: Operation Genesis годичной давности, где тоже нужно было жизнь выращивать.

И вот релиз, к которому приложили руку деятели из Enlight Software, ранее замеченные неподалеку от таких разноплановых проектов, как X2 или Joan of Arc. Теперь ребята пожелали применить себя на экономико-стратегической ниве. А кто сказал, что у них не получится? Тем более что авторский коллектив возглавил маэстро Тревор Чан, на совести которого оба Capitalism'a, Hotel Giant и Restaurant Empire; иными словами, в стратегическом жанре он не новичок.

В целом

В ZE традиционно можно поплясать под дудку создателей, выполняя на протяжении 21 миссии предлагаемые задания, а можно пуститься во все тяжкие безудержного freeplay'a. В обоих случаях придется решать одинаковые кадровые, материально-технические и финансовые проблемы, правда, при последовательном продвижении к вершинам бизнеса предусмотрено постепенное их появление, а в "свободном плавании" они обрушатся на ваши плечи махом. Кроме того, в режиме кампании ваш персонаж периодически меняет должность, но пусть эта приятная мелочь не усыпит вашей бдительности. Как известно, количество проблем прямо пропорционально высоте занимаемого кресла, даже если на первый взгляд кажется, что все шоколадно.

Если присмотреться, то возле задних лап этого мишки можно увидеть стайку рыб. И это на средней-то детализации! Снимаю шляпу



Тем, кто до сего дня ни разу не сталкивался с играми подобного рода, настоятельно рекомендуем не полениться пройти КМБ (что для не отдавших Родине долг салаг означает "курс молодого бойца"), а уж потом пускаться во все тяжкие. Заботливые авторы подготовили несколько tutorialных заданий, по ходу которых традиционно придется что-то строить, кого-то нанимать, кого-то разводить, параллельно постигая всякие игровые премудрости.

По частям

Львиную долю внимания, естественно, придется уделять вашим питомцам, потому как "мы в ответе за тех, кого приручили". Количество предложенных разработчиками животных не идет ни в какое сравнение с тем, что мы наблюдали в ZT. Непонятно почему, но здесь практически нет птиц и рептилий, а также ощущается серьезный недостаток водоплава-

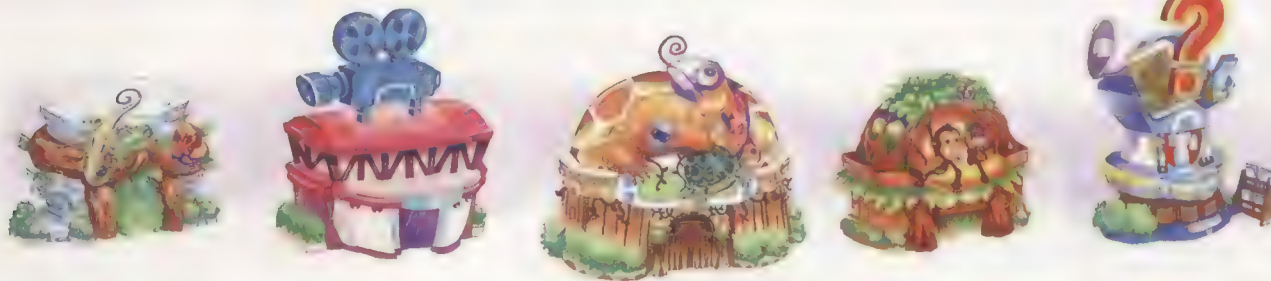
ющей дичи. Возможно, кого-то из боссов Enlight Software в детстве покусал пеликан, потому в ZE наблюдается засилье сугубо сухопутных медведей, жирафов, тигров и прочих кенгуру. Но не думайте, что с оставшимися тремя десятками зверей не будет особых проблем.

Как и три года назад, придется корпеть над планировкой вольеров, подбирая правильный песок, растительность, соотношение воды и суши, вид ландшафта, материал для вольеров, а также соседей. Ради хохмы можно подселить к бенгальскому тигру стайку косуль, и пару недель о его кормежке можно не вспоминать, но вот практической пользы от этого, как ни странно, не будет.

Авторы наделили животных рядом характеристик, показывающих, здоров ли питомец, сыт ли и напоен, доволен ли условиями обитания (хотя как, скажите, можно быть довольным проживанием в клетке?) и т.д. Само собой,

Подобные трогательные сцены встречаются тут сплошь и рядом. Главное — не отекать, а то и до банкротства недалеко





на всем протяжении карьеры нужно стремиться, чтобы показатели состояния животных оставались на достойном уровне, потому что клетка с тоскливым и больным зверем вряд ли вызовет у кого-нибудь интерес. Зато если животное пышет здоровьем и ведет себя адекватным образом (не прячется в логове, не кидается на клетку), позволяя публике как следует насладиться, от зевак не будет отбоя, а значит, и в кассе все будет путем.

Игравшие в ZT знают, что немаловажная деталь паркового строительства — постоянный контроль за состоянием оград, отделяющих образцы дикой природы от явившейся поглазеть на них потенциальной кормежки. Милые зверушки достаточно смыслены, чтобы самостоятельно найти дорогу не только к кормушке и поилке, но и сообразить, что какой-нибудь кусок забора уже порядком поизносился, а значит, до свободы остался лишь один мощный прыжок, поэтому не скупитесь на регулярный ремонт. В противном случае придется отлавливать зубастую кысь по всему парку, а это, сами понимаете, вряд ли позитивно скажется на репутации заведения. Кроме того, живые экспонаты имеют неприятную привычку стареть и умирать, так что придется озадачиться проблемой своевременного воспроизводства потомства, чтобы потом не тратиться на свежие экземпляры.

Не меньшего внимания потребуют и двуногие обитатели парка, т.е. нанятый вами персонал. Кадры можно условно разделить на пролетариат (инженеры, уборщики, охранники и прочие) и интеллектуалов (управляющие всех мастей). Первые, как несложно догадаться, занимаются повседневным поддержанием парка в приличном состоянии, чистят вольеры, кормят животных, отлавливая их в случае побегов, водят экскурсии. На плечи вторых ложится нелегкая ноша командования и обучения персонала, а также проведения различных полезных в хозяйстве исследований. Традиционно каждый работник обладает рядом профессиональных навыков различной степени развитости, которые совершенствуются в процессе проводимых тренингов, и определенным уровнем морали. Думаю, не стоит объяснять, что, чем выше этот показатель, тем охотнее и эффективнее сотрудник пашет на ниве вашего обогащения. Способы поощрения и наказания также привычны: повышение зарплаты и пинок под зад.

Для улаживания въедливой публики (а когда она была другой?) предусмотрено приличное количество разных объектов парковой инфраструктуры вроде забегаловок, сувенирных киосков, информационных стендов, столиков-скамеек-грибочков и прочих милых сердцу мелочей, призванных максимально облегчить карманы обы-



Местный рай для обжор

вателей. Также предусмотрена возможность проведения обширных (правда, и дорогостоящих) промо-акций в местных СМИ.

На десерт

Если об игровом контенте можно поспорить, сравнивая его с аналогичным из ZT, то вот внешний вид игры однозначно характеризуется как отменный. Полное 3D, лом эффектов, отличные модели и анимация, тщательность подхода к деталям. "Картинками из жизни" вроде резвящихся в вольерах зверей или беседующих работников иногда можно просто залюбоваться. Лично меня поразило качество отражений в воде. Близлежащий ландшафт воспроизводится настолько достоверно, что верный 128-сильный Radeon 9700 Pro почти сразу капитулировал, вынудив со слезами вернуть настройки на medium. Порадовала доступность интерфейса и блока статистики, в них разберется даже новичок.

В ZE отчетливо угадывается рука маэстро Чана, игра получилась безумно красивая, в меру оригинальная, но при этом тонко сбалансированная, так что ее можно посоветовать как специалистам, так и начинающим тайкунерам.

Н

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★
7.7	



Брачные пляски жирафов, инжнь-то не оставляется



Навесная узкоколейка — удовольствие не дешевое, но публике нравится

Фабрика президентов

Жанр TBS * Издатель Ubisoft * Разработчик Stardock * Рекомендуется Pentium II 600 MHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)
Сайт www.politicalmachine.com

Скоро, совсем скоро жители всего цивилизованного мира станут свидетелями очередной серии комической саги под названием "Попытка №44 или Выборы Президента Самого Демократического Государства В Мире". Поскольку сие мероприятие уже сейчас может составить конкуренцию самым кассовым блокбастерам Голливуда, как по бюджету, так и по зрительскому интересу, то вполне естественно, что на рынке компьютерных игр появился проект целиком и полностью посвященный процессу волеизъявления американского народа.

Мы рождены, чтоб сказку сделать былью

Political Machine предлагает на выбор три режима игры: Quick Start, Fantasy Game и Campaign. В любом из них игрок выступает в качестве главы предвыборного штаба одного из претендентов на президентский пост; в числе последних могут быть не только Дж. Буш и Дж. Кэрри, а практически весь цвет республиканцев и демократов. Так что при должном умении следующим главой звездно-полосатого государства может стать Арнольд Шварценеггер, Хиллари Клинтон или даже, прости Господи, Кондолиза Райс.

Как же добиться нужного результата? Для этого есть масса способов. Самый дешевый из них — наглядная агитация, когда наш подопечный в течение отпущенной на кампанию 41 недели колесит по городам родной американщины, попутно разъясняя гражданам свою точку зрения на самые животрепещущие для нации проблемы: войну с терроризмом, борьбу с безработицей и т.д. Четкая позиция по этим вопросам вызовет соответствующую реакцию у населения: так, выступая против войны в Ираке, можно заручиться поддержкой демократов, но в то же время потерять голоса республиканцев.

Хвост виляет собакой

Поскольку силы претендентов не безграничны (в течение каждой неде-

ли нам выдается определенное число очков действия, которых хватит, например, чтобы два раза выступить с речью), важная роль в игре отводится СМИ. При этом публикации в печатных изданиях повышают рейтинг кандидата в пределах одного штата, а выступления по радио и телевидению действуют аналогичным образом в масштабах уже всей страны. Есть только одно "но". Удовольствие это не дешевое: платить придется не только за сам факт теле- или радиопередачи, но и за то время, пока эта программа будет ротироваться в эфире (не очень реалистично, конечно, но что делать). А поскольку средства народного избранника фиксированы, то приходится очень четко просчитывать такого рода рекламу.

С помощью СМИ вполне можно манипулировать массовым сознанием. При должных финансовых вливаниях население быстро позабудет про войну в Ираке и переключится на оживленное обсуждение вопроса о разрешении однополых браков.

Для укрепления веса нашего подопечного в обществе мы можем нанять специальных сотрудников с целью улучшения имиджа кандидата или заручиться поддержкой различных организаций (феминисток, профсоюзов). Некий элемент неожиданности вносят в игру непредсказуемые события вроде появления в том или ином штате влиятельных противников или сторонников того или иного политика. Но, увы, такие случаи редки и не содер-

Вы тащите к церковному елею
Такого, кто родился меч нести,
А царство отдаете казнодею;
И так ваш след сбивается с пути.
Данте. "Божественная комедия"



жат некой изюминки, присущей американскому обществу. А как было бы интересно, если бы, например, бывшая одноклассница претендента рассказала прессе о том, как будущий лидер нации сексуально домогался до нее в первом классе начальной школы... Какими бы яркими красками расцвела игра! А так здесь все уж как-то больно серьезно, сухо и буднично, без выдумки, без непробитых бюллетеней избирателей штата Флорида, и даже графика в Political Machine выглядит довольно аскетично (хотя карикатурные портреты кандидатов радуют глаз). Все это позволяет порекомендовать игру только большим любителям политики, а остальным лучше подождать реальных событий, они-то точно будут веселее.



Напугренный носик

Андрей "Pirx" АЛИАЕВ



★ Жанр: Стратегия ★ Издатель: THQ, TC, Snowball ★ Разработчик: Slitherine Strategies ★ Рекомендуется: Pentium III 800 MHz, 256 Mb RAM
★ Сайт: slitherine.co.uk/Troy/TroyIndex.htm



Дополнение к "Спартанцам" - как раз тот случай, когда можно было вообще не играть в адд-он, а просто почитать файл read.me и взглянуть на скриншоты официального сайта. Прямо скажем, только отсутствие нормальной "ридмишки" вынудило меня проинсталлировать очередной опус ребят из Слизерина, вздумавших срубить добавочного бабла на фоне успеха петерсеновской "Трои".

Сразу надо сказать: это никаким образом не игра по фильму, это просто набор дополнительных кампаний к оригинальной игре. Ну, конечно, не обошлось без мелких нововведений: скажем, троянцам и родственным им этническим группам доступен новый набор юнитов. Расширился набор дипломатических опций, впрочем, не настолько, чтобы политика в игре перестала быть продолжением войны мирными методами. Художники постарались и чуток отретушировали интерфейс, да изобразили несколько новых спрайтов, главным образом для героев (они же генералы), для всяких там Брэдов Ахиллесов. Некоторые карты

для новых кампаний выполнены в золотистой гамме, отчего пейзаж приобретает сюрреалистический вид. Иной раз кажется, что дело вообще происходит на планете Арракис, better known as Dune.

В общем и целом, перед нами то, что называется mission pack. Справедливости ради надо сказать, что кампании небезынтересны. Помимо разнообразных обучаюлок, выделяются две "исторические": Троянская война и Фермопилы. К сожалению, обе довольно скучны. Битва за град Пергама локальна, а большие ресурсы и довольно-таки слабый AI (несмотря на заверения о его усилении) позволяют продержаться положенное время. Те же проблемы с розыгрышем последнего боя 300 спартанцев царя Леонида: там нередко даже на приличном уровне сложности можно вообще отбить у персов город, после чего защищаться под сенью стен и катапулт. При этом, естественно, вся историчность идет лесом: персы вместо того, чтобы радостно ломиться через перевал, упорно штурмуют отбитый греками город.

Глобальных кампаний три. Одна из них проходит во времена Троянской войны, другая посвящена колонизации Греции и Малой Азии полисами. В таком виде Gates of Troy более всего напоминает одного из своих прародителей, Warlords. Третья кампания, добавленная, как утверждают разработчики, по многочисленным просьбам трудящихся, является некоторой переработкой Grand Campaign из оригинальных Spartans, с той разницей, что римляне и персы введены в качестве доступных игроку наций. Тут чувство

меры явно изменяет нашим слизеринским творцам: если наличие персов в 400 году до нашей эры еще как-то можно понять, то что в указанный временной период делали в Иллирии римляне, приступившие к захвату этих земель двумя столетиями позже, осталось невыясненным.

В общем, мы имеем те же яйца, только поставленные "на попа" и снабженные хорошо продающимся названием. В плюсе у нас независимость от основной игры: если вам интересна именно Троя, вы покупаете Gates of Troy, если нет - Spartans. Если есть и то и другое, то кампании "Спартанцев" будут доступны и для Gates of Troy. В минусе у нас практически полное отсутствие изменений и все такой же очень скучный, пусть и большей частью историчный, геймплей. Это не конкурент Rome: Total War ни при каких раскладах.

Самое забавное: Slitherine позиционируют "Трою" как сиквел "Спартанцев". Как пали нравы! Теперь одна возможность постройки Троянского коня уже позволяет обозвать адд-он полноценной игрой!

Н

РЕЙТИНГ add-on

Слизеринцы что-то там подкрутили в 3D-битвах, так что я гонял их на "плоском" поле боя. Результаты ничуть не хуже



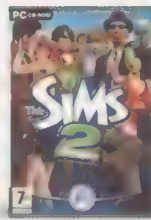
Вместо обороны Фермопильского прохода лучше взять штурмом Ламию. Правда, на уровне сложности Impossible с наскока она не сдается



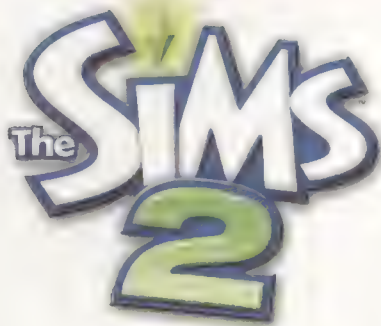
Единственные неповторимые номер два

Анна ЩЕГЛОВА

Мне нравятся соревнования, исход которых я знаю заранее – они более организованные. к/ф. "Сержант Билко"



★ Жанр Sims ★ Издатель Electronic Arts ★ Разработчик Maxis ★ Рекомендуется Pentium III 800 MHz, 156 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb), 3.5 Gb HDD
★ Сайт www.sims2.com



The Sims вернулись. Известные и непревзойденные, долгожданные и не-наглядные, родоначальники названного в собственную честь жанра, они снова с нами. Они стали красивее, многограннее и готовы практически на все, чтобы понравиться своему зрителю.

Компьютерные игры часто делают по мотивам популярных книг, героических саг, фильмов и прочих снискавших общественное признание сочинений. Такие творения редко оказываются крепкими середнячками, еще реже – шедеврами. *The Sims* создавались отрешенно от конкретных художественных произведений. Add-on за add-on'ом они совершенствовались, представляя перед восторженными поклонниками все более интересными и разносторонними. И первая, и вторая части основываются исключительно на собственной оригинальной концепции.

Ну, еще наблюдения из реальной жизни и богатая фантазия сотрудников Maxis немножечко помогли.

Заполучив вожделенную коробочку со второй частью любимой *The Sims*, фанаты виртуальных марионеток поспешат к своему верному железному другу. Отвечая на развлекательно-вспоминательные вопросы, появляющиеся на экране при установке игры, они вспомнят, как сильно нравились им первая часть и насколько они боятся разочароваться во второй. Успешно установив игру, они закричат: "Скорей! Скорей! Я же не могу больше ждать". Впервые кликнув на вожделенной синенькой иконке с зеленым ромбиком посередине, начнут ронять скупые, но искренние слезы



С горничной легко найти общий язык

счастья. "Изменилось все, – подумают они. – Это все еще симсы, но они стали совсем другими".

Максимум от Maxis

Итак, игровой диск отправился в путешествие по дисководу, и единственным моментом, отделяющим вас от первого знакомства с *The Sims 2*, оказывается проблема выбора. Вам придется решить, в каком из предло-

женных в начале игры городков очень скоро воцарятся хаос и безнравственность. На растерзание предоставлены три ПМЖ.

У каждой локации имеется история, а у каждого жителя – короткая, но емкая биография. Это еще не туториалы, но уже и не те поселения, в которых мы куролесили раньше. Первый





Вызывать механика за пятьдесят симмолеонов в час!! Дорогая, лучше почини все сама



Дорогой дневник, она только и делает, что играет на приставке. А я так хочу...



...поиграть вместе с ней!

город особо понравится ностальгирующим по The Sims игрокам, которые еще помнят семейство Гот, обитающее в мрачном особняке рядом с фамильным кладбищем и неугомонными привидениями. Члены семьи постарели на четверть века. Мортимер Гот по-прежнему носит строгие костюмы. Он дослужился до высшей должности в своей химической лаборатории, нажил немалое состояние и, получив статус сумасшедшего ученого, вышел на пенсию. Мортимер сохранил чувство юмора и умение заводить новых

друзей. Его жена Бэла исчезла из города при загадочных обстоятельствах, и многие соседские девушки мечтают выйти замуж за деньги Мортимера. Кассандра выросла, из страшненького ребенка-ботаника она превратилась в заумную девушку в неизменных очках в толстой черной оправе, обзавелась несколькими поклонниками и планирует выйти замуж. Конечно же, разработчики не поленились приложить к этому, казалось бы, благополучному сюжету руку, сделав его гораздо запутаннее и непредсказуемое,

Между прочим...

На сайте www.sims2.com все зарегистрированные игроки могут воспользоваться огромным архивом дополнений и материалов для The Sims 2, одних моделек симсов 8 тысяч 795... извините, уже 8 тысяч 804.

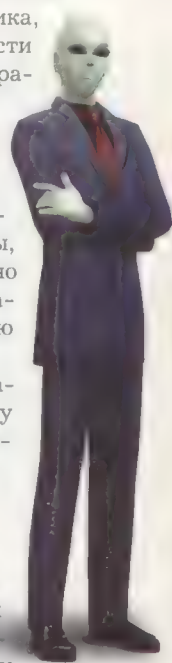
Для всех незарегистрированных пользователей есть сотни фанатских сайтов в интернете.

чем это может показаться в первые минуты игры.

Второй город показался мне подозрительно неправдоподобным. Может быть, в этом виноваты останки летающей тарелки, обнаруженные после просмотра вступительного ролика, где камера на огромной скорости проносится над домами и кратерами, демонстрируя город с высоты птичьего полета. Возможно, причиной тому стали симсы-инопланетяне, обитающие под одной крышей с не зелеными симсами. Или фрагмент игры, в котором симс с подозрительно мужским именем и ярко выраженной не женской внешностью познал счастье материнства.

Последнее соседство призвано продемонстрировать игроку значимость симпатий и антипатий между персонажами. Город условно поделен на две части, посередине протекает река. В западной части города расположен дом влиятельной семьи, на востоке стоит шикарный особнячок еще одних богатеньких буратин. Давным-давно эти семьи рассорились. С тех пор у симсов появились дети, и у их детей, представьте себе, тоже появились дети. Девочку с запада называли Джульеттой, мальчика с восточной стороны - Ромео... ну а дальше вы догадались.

Если вы — прожженный индивидуалист, и хотите начать игру в своем неповторимом стиле, а на жестком диске завалялась парочка городов из SimCity 4, ничто не помешает вам перенести в The Sims 2 ландшафт из обустроенного ранее полиса.



THE SIMS 2



The Sims 2



Зеленые ромбики под крышей одного домика

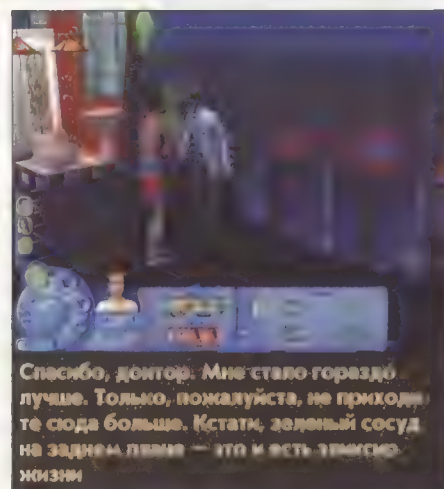
Наигравшись с “чужими” симсами, вам наверняка захочется создать собственных персонажей и поселить их в самостоятельно спроектированные дома. Максимальное количество членов одной семьи не изменилось, но если ваши восемь симсов пригласят в гости еще несколько человек, а те приведут с собой друзей, мало не покажется никому.

Генерация персонажей не может не радовать. Забудьте о прежней схеме “голова – туловище – ноги – оттенок кожи”. Теперь при наличии желания и времени сотворить из безличного симса все, что вашей душе угодно, совсем несложно. Основной упор сделан на проработке лица. Таких вариаций на тему “лоб – глаза – уши – нос – рот – подбородок” не предлагала еще ни одна игра. Симсы женского и



мужского пола одинаково радуются косметике или нанесению пестрой боевой раскраски на большую часть лица. Немного скудным на фоне этого изобилия кажется выбор причесок, зато прическу и макияж симс волен менять в любой момент игры, просто заглянув в зеркало.

Сотворенный из ничего (или выбранный из множества предложенных в том же генерационном меню моделей), симс не станет настоящим симсом, пока вы не наделите его характером и не определите его жизненные цели. Характер персонажа определяется знаком зодиака. Примерьте на симса тот или иной знак и посмотрите на его ответную реакцию. Определив понравившийся вам типаж, решайте, какой из предложенных “смыслов жизни” в наибольшей степени подойдет подопытному. Всего их пять: материальное благополучие, стремление к знаниям, семейному счастью, любви и популярности. Исходя из этих приоритетов, обуславливаются все желания и страхи ваших персонажей. Нетрудно догадаться, к чему будет стре-



миться представителем каждого из этих направлений.

Форма и содержание

Следом за созданием новой семьи идет выбор подходящей жилплощади. Симсы покупают готовый дом либо приезжают на пустой участок. Принципиальной разницы нет. Стартовый капитал семьи все еще равен двадцати





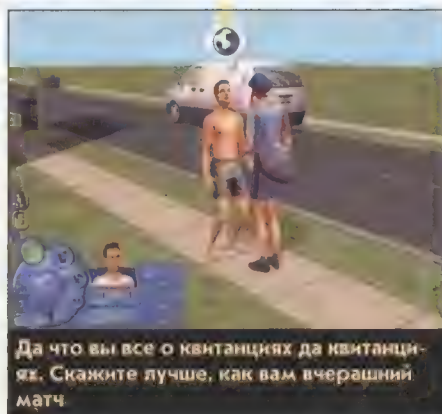
Смерть. Собственной персоной.



Мортимер в трусах в сердечко против плюшевого зайчика. Кто выйдет победителем из этой ожесточенной схватки!

тысячам симмолеонов, и, как только Симсы заработают (или каким-нибудь бесчестным способом раздобудут) приличную сумму, душа обязательно потребует разместить героев в особняке, обустроенном по принципу "ничего дороже и пафоснее вы все равно не найдете".

В игре остались три режима: жизни, покупки и ремонт. Обо всех потребностях, предметах и строительных материалах имеется подробнейшая информация. Система покупки значи-



Да что вы все о квантаниях да квантаниях. Скажите лучше, как вам вчерашний матч.

тельно эволюционировала. Отныне приглянувшийся по цене и качеству товар мы можем раскрасить в понравившийся цвет и придать ему оригинальную форму.

Постройте любимым симсам роскошный трехэтажный особняк, организуйте тихий домашний прудик с кувшинками, подсветите огромный бассейн лампочками и вырастите из зеленых насаждений лабиринт. Соседи обзавидуются и придут в гости.

Кричат хозяева "Ура!" — они ужасно рады

Вне зависимости от выбранного города соседи у вас будут замечательные. Согласно традиции, часть из них наведается в гости в первый же день — на новоселье. Типа познакомиться. И откусать на халяву. Остальных можно встретить в городе или попросту поймать, когда они будут прогуливаться мимо вашего дома. Увидели, как незнакомец симс совершает утреннюю пробежку, заимствует на неопределенный срок газету с лужайки или подошел и разворотил ваш мусорный бак, натянули улыбку и — марш дружить.

Симсы любят болтать с друзьями по телефону, переписываться по электронной почте, общаться в ICQ и

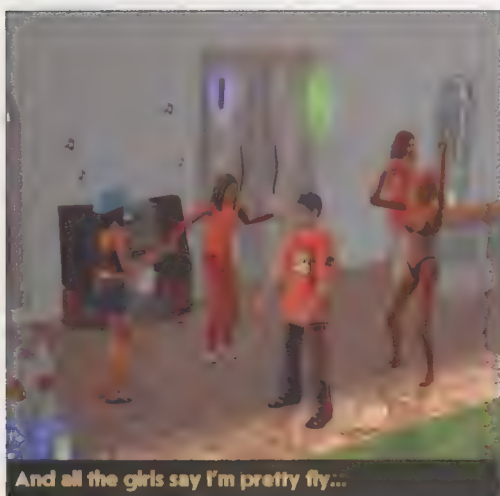


Эх, старина Мортимер, а помнишь ли ты, сколько благополучных семей разрушил в первой части The Sims



просто проводить вместе время. Вечеринки можно устраивать по поводу и без. Свадьба, день рождения, хорошее или плохое настроение героев — любое из этих событий стоит отметить шумным торжеством, предварительно обзаведясь барменом, угощениями и бутылкой шампанского. За проведение праздника игроку начисляются очки. Чем веселее вашим гостям, тем больше очков вы получите. Иными словами, если очередное празднование закончилось из-за неожиданного визита полиции, которую вызвали соседи, а ваш симс за какую-то пару часов рассорился с одной и очень близко сошелся со второй половиной своих знакомых, а утром проспал и опоздал на работу, вас можно поздравить — праздник удался.



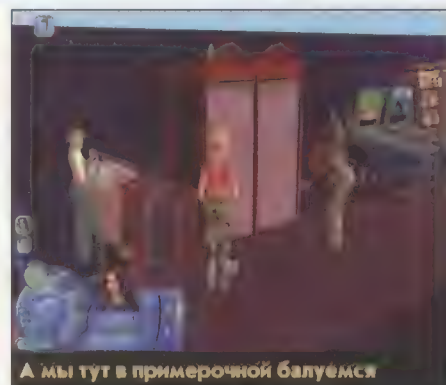


Личная жизнь

При самом успешном раскладе ваш симс пройдет через шесть жизненных этапов: от младенчества и до старости. Переходу в новый период предшествует день рождения. Теперь праздник приходит не вследствие покупки игровым тортом со свечками, а в результате работы внутренних биосимовских часов. Один год длится несколько дней по местному времени.

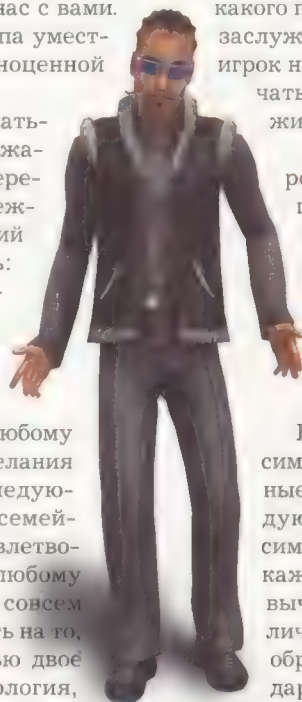
Самому маленькому симсу требуются внимание родителей или няни (лучше — всех сразу) и удовлетворение простейших физических потребностей (кормление, гигиена и сон). Дети наследуют черты лица и характер от своих родителей, причем, если в роду затесались инопланетяне, вероятность получить ребенка с огромными глазами или зеленоватой кожей весьма велика. Симс-ребенок может ходить в школу, это даст ему новых друзей и домашние задания, которые часто придется выполнять его родителям, пользоваться большинством обнаруженных дома предметов и делать то, что у него лучше всего получается, — прыгать на своей кровати.

Тяга к насыщенной личной жизни становится особо заметной у симсов-подростков. Достигнув тинейджерского возраста, персонажи получают право устраиваться на работу, куда будут навещаться по будням после окончания школьных занятий и начинать поиски своей второй половины. Первый поце-



луй плавно перейдет в предложение стать "официальной парой". Вскоре наступит зрелость, самый значительный период для самих симсов и наиболее интересный для нас с вами. Ведь только с этого этапа уместны разговоры о полноценной личной жизни героев.

Симсы могут заниматься любовью в постели, джакузи или кабинке для переодевания в магазине одежды. Поводом для занятий любовью могут стать: потребность в удовлетворении свойственного любому нормальному симсу желания; потребность в удовлетворении свойственного любому нормальному симсу желания с планированием последующего прибавления в семье; потребность в удовлетворении свойственного любому игроку желания (не совсем нормального) посмотреть на то, как занимается любовью двое влюбленных (не тавтология, а обязательное условие) симсов.



Про симсов — сторонников гомосексуальных отношений я ничего писать не буду. Принципиально. Захотите — сами узнаете.

Со временем персы стареют и отправляются на заслуженный покой. Никакого покоя они на самом-то деле не заслуживают, потому справедливый игрок не позволит своим героям скучать даже в последние дни их жизни.

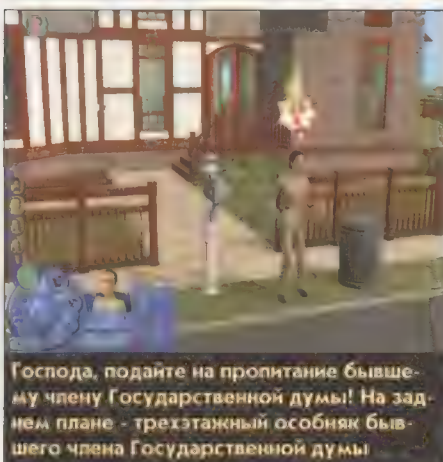
Конечно, симсы могут умереть и в результате несчастного случая, будь то пожар или пропуск нескольких приемов пищи. В конце жизни приходит Смерть, которого, как и раньше, можно оставить в дураках.

О выборе и возможностях

Как уже было сказано выше, симсам свойственны определенные желания и страхи. За каждую осуществившуюся мечту симс получает очки счастья, за каждый сбывший кошмар — очки вычитаются. На достаточное количество очков вы сможете приобрести симсу любопытный подарок. От незамысловатого дерева, на котором растут деньги, до роскошной горячей ванны, которая



Горячая ванна — одно из самых романтичных и любимых симсами времяпровождений



Господа, подайте на пропитание бывшему члену Государственной думы! На заднем плане - трехэтажный особняк бывшего члена Государственной думы



Если ваш симс будет плохо себя вести, постройте для него такой домик. Еда, сантехника, декорации и здоровая экосистема. Осталось только научить его громко кричать

придется по вкусу всем симсам — от членов выбранной вами семьи до случайных прохожих, заглянувших на ее приятное свечение. Дороже всего ценится эликсир жизни. Хлебнув стаканчик волшебной зеленой жидкости, персонаж может продлить свою жизнь на один день.

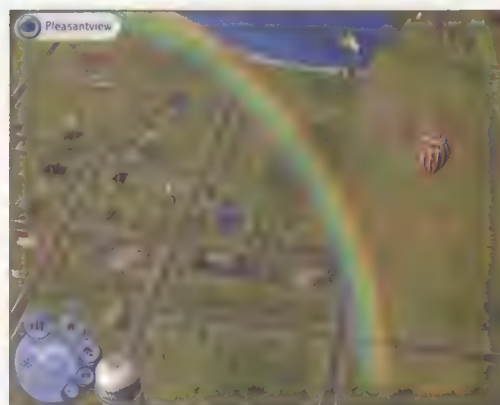
Реализовав мечту, симс сразу же загорается следующей. Это может быть желание завести нового друга, занять интересную должность или увидеть НЛО. Среди наиболее частых фобий встречаются боязнь общественных туалетов, встреча с тараканом или возможность быть брошенным у алтаря. Дело не обходится без забавных внутренних противоречий героев: один и тот же симс может мечтать жениться на своей возлюбленной и в то же время крутить любовь с тремя разными подружками, а обзаведясь кольцом на безымянном пальце, начать панически бояться появления потомства.

Награду можно получить и за служебные достижения. Количество вакансий значительно увеличилось, а симсам позволено брать отгулы и (о небеса!) иногда оставаться дома на выходные. Знаете, чем они занимаются в это время? Это ужасно! Они играют

в приставки! На необъятнейших размерах плазменных телевизорах они самозабвенно сражаются в симулятор сноубордиста. Отмечу, что это единственная игра симсов. Но, даже наблюдая за поединком далеко из-за спины персов, мне удалось отметить ее неплохое графическое исполнение. Когда же джойстиком вооружаются двое симсов, динамичное действие на телевизионном экране разделяется на две части. Сплит-скрин... а вот нам поиграть не дадут. Жадины!

Впрочем, сидеть за компьютером симсы тоже любят. Лучший друг человека стал еще разумнее. Помимо игр, поиска работы и общения с друзьями или коллегами по работе, герои смогут писать собственные романы и заказывать пищевые продукты, имеющие тенденцию заканчиваться в крайне неудачное время. К примеру, когда симс с первоклассными кулинарными способностями в кои-то веки соберется приготовить изысканный ужин для всей семьи.

Главным развлечением героев остается общение с себе подобными. Будете держать его в одиночестве и, вместо клоуна, пришедшего на по-



мощь в первой The Sims, к вам прилетит психотерапевт на зонтике или прискачет огромный плюшевый зайчик. Если же романтичный по натуре перс долгое время (пару дней) не пофлиртует с кем-нибудь хотя бы с горничной, не удивляйтесь, если он заведет себе подружку, сконструированную из швабры и страшно накрашенной тарелки, и начнет страстно с ней целоваться. Внимательно наблюдайте за симсами, и вы не раз окажетесь приятно удивлены.

Маловато бюджет

Общественные лоты пока выглядят крайне обездоленно. На центральных улицах скопились продовольственные магазины, мангалы для гриля и игро-



На этой картинке запечатлен мальчик, играющий на пианино. Джентльмен с газетой и игрой в шахматы попали сюда совершенно случайно

вые автоматы, в которые от безысходности режутся тоскующие симсы. К вашему особняку не придет шутник-скулс или сварливая медведица. Зоомагазинов еще не придумали, ресторанов пока не построили, а усталым симсам никто не предложит отправиться в отпуск.

Как вы уже догадались, эти досадные неполадки будут искоренены add-on'ами. К первым The Sims было выпущено более десяти дополнений. Интересно, побьют ли свой результат разработчики? И еще — появятся ли когда-нибудь The Sims 3?

Надо же, не обманули

Еще за много месяцев до релиза игра обзавелась кучей поклонников. Они восторгались многочисленными скриншотами и зачитывались пресс-релизами с интригующими подробностями из новой жизни своих любимцев. Общее количество фанатских сайтов с трудом поддается исчислению. Симводы делятся друг с другом впечатлениями, мнениями, советами, меняются персонажами и целыми локациями. У The Sims есть своя очень широкая аудитория, и это вполне логично.

Вторая часть оказалась не менее занимательной. Она затягивает, пародирует и перевирает нашу повседневную жизнь еще больше, чем ее сестра-

предшественница. The Sims перешли на качественно другой уровень и, по сути, оправдали все обещания издатель и разработчиков. Ни больше ни меньше.

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★
9.0	

Доблестный полицейский борется с воровом. Наблюдающие за задержанием симсы полисмена поддерживают. Мысленно.



Анна ЩЕГЛОВА

The Sims' Tips

Нет ничего более практичного, чем хорошая теория.
Курт Левин

Давать советы по симсам — дело противоречивое. Перечислить пару сотен рекомендаций разной степени полезности несложно, но мудрый читатель может постигнуть их самостоятельно. Мы не будем говорить, что перво-наперво симсов нужно поселить в доме, наполнить его мебелью и наиважнейшими бытовыми предметами. Или то, что вы обязательно должны купить симсам ту милую тумбочку из красного дерева, которая так чудно впишется в спальню. Мы просто поделимся с вами тривиальными истинами, которые, возможно, облегчат нелегкий труд по благоустройству любимых персонажей.

Зри в корень

Генерируя нового симса, обратите особое внимание на характер. Учтите, что для достижения высшей степени счастья представителям следующих жизненных стремлений понадобятся...

Финансовое благосостояние. Достижение высших должностей (особенно в карьере спортсмена и бизнесмена), свадьба с самым богатым симсом

в округе и многие тысячи заработанных собственными усилиями симмолеонов.

Тяга к знаниям. По молодости лет симсы стремятся стать отличниками, повзрослев, становятся намого разумнее и начинают мечтать о встрече с НЛО или знакомстве с призраками. Постоянно самосовершенствуясь, они будут прокачивать скиллы до верхнего предела, а достигнув преклонного возраста, вынашивать планы, как избежать Смерти.

Семейные приоритеты. «Я появился на свет в счастливой семье, влюбился, женился, вырастил детей (строить дома и сажать деревья придется нам с вами — прим. автора) и умер в окружении внуков. Моя жизнь удалась».

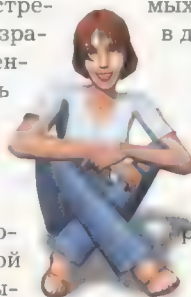
Романтичность. Поцелуи и флирт, множество сердечных друзей и подруг, частые занятия любовью (в особенности — на публике) принесут этому ловеласу максимальное количество очков, а соседям — поводов посплетничать.

Популярность. Самое страшное для таких симсов — не находиться в центре всеобщего внимания

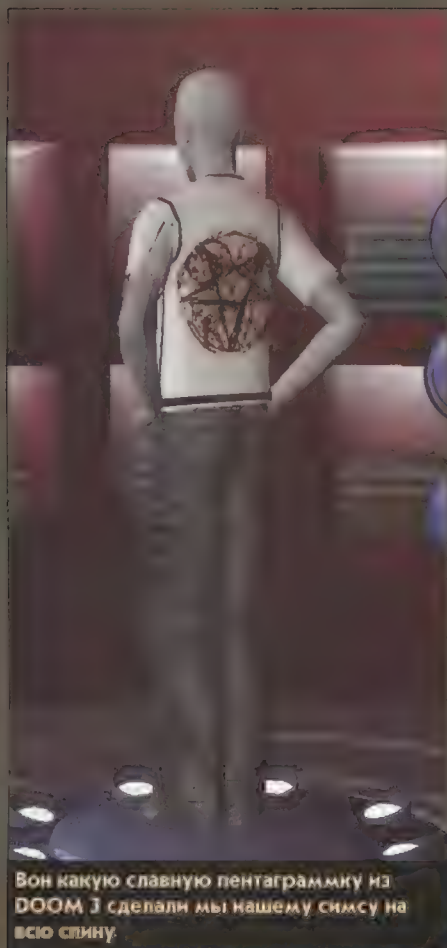
двадцать четыре часа в сутки. Они устраивают самые грандиозные вечеринки, заводят кучу друзей и грезят мыслью создать несколько литературных или живописных шедевров. И завоевывать признание своих знакомых, побеждая очередного недруга в драке.

Нечего скромничать

Двое персонажей разного пола, одного возраста, фамилии и поселенные под одной крышей не являются родственниками. Хотите сыграть свадьбу — будьте любезны сначала как следует познакомиться их, объявить о помолвке, и только после этого приглашать гостей на торжественную церемонию. Но это все в перспективе. Пока же это лишь двое знакомых, которые стесняются спать на разных концах одной кровати. Покупка двух одноместных спальных мест — неоправданная роскошь и разбрасывание симмолеонов на ветер. Ваши герои будут только рады, если высшие силы заставят их подружиться в первый же день совместной жизни. А друзья уже могут делить одно ложе.



The Sims 2: Body Shop



Вон какую славную пентаграммку из DOOM 3 сделали мы нашему симсу на всю спину.

В комплекте с игрой поставляется редактор, позволяющий вносить во внешность симсов косметические изменения. Чтобы его загрузить, зайдите в папку, в которую вы установили игру,

потом зайдите в папку CSBin и запустите файл TS2BodyShop.exe.

Редактор и игра могут работать одновременно (хотя тормозят друг друга порядочно).

С самого начала вам предстоит выбрать, будете ли вы создавать/изменять симсов (Build Sims) или же отдельные элементы для них (Create Parts). При выборе пункта Build Sims появится еще две кнопки. Первая (Build or Clone Sims) позволяет создать симса с нуля. Вторая (Package Sims) запакует выбранного симса в файл. Пока у вас нечего паковать, выбирайте верхний пункт. Перед вами появится длинный список готовых симсов, а также кнопка с плюсом. Нажав на плюс, вы сообщаете редактору, что хотите собрать по частям своего симса. Нажатие на любую из готовых фигурок позволит вам изменить ее внешние данные. После выбора фигурки (или же плюса) обратите внимание на две кнопки в нижнем правом углу. Левая (Clone Selected Sim) запускает процедуру создания/изменения симса. Правая (Delete Selected Sim) удаляет выбранного симса из списка. Работу над цветом, формой и размером всяких разных частей симсового тела описывать не требуется. Все просто и понятно. По окончании процесса жмите на галочку и заметьте, что теперь новоявленная моделька пополнила списки уже существующих. Более того, она отличается

от других наличием синего цветочка чуть правее и выше головы. Теперь вы можете запаковать ее и отправить на собственный рабочий стол или даже на сайт www.sims2.com с помощью режима Package Sims.

Режим изменения элементов тоже выводит на экран две кнопки. Start New Project — начать изменение элементов, Load Saved Project — внести в редактор новый элемент из файла. При клике на верхней кнопке вам позволят выбрать элемент, который вы хотите изменить. Выбрав его, нажмите на Export Selected Textures. Придумайте название новому элементу и его описание, задайте доступность тем или иным полам/возрастам. Обязательно запомните, в какую директорию элемент будет сохранен (это написано сверху мелкими буквами). В ней вы обнаружите несколько .bmp файлов. Открывайте их любым графическим редактором и изменяйте как душе угодно. Потом сохраняйте и жмите в Body Shop кнопку Import to Game. Теперь этот элемент можно "нацеплять" на симсов в режиме Build Sims.

Чтобы внести в игру запакованного в файл симса, выйдите из Body Shop, запустите PackageInstaller.exe, находящийся в той же папке и кликните два раза на самом файле с симсом. Осталось подождать немного, пока в окошке Package Installer'a не появится название симса, и нажать на кнопку Install.



Отнеситесь серьезно к этой покупке, она должна быть качественной и улаживать душу и тело хозяев не один год. Следовательно, вам нужна одна из самых лучших (читай — дорогих) кроватей. Читерство — враг честного игрока. Честный игрок заставит своего симса устроиться на работу и зарабатывать кучу денег без помощи вождельного окошка в левом верхнем углу экрана. Однако до первой зарплаты симсу придется провести как минимум

один день, за который нам нужно обустроить их дом. Хорошие кровати стоят дорого, а молодые честные симсы располагают крайне малыми суммами. Так что не упирайтесь — введите код и сделайте им подарок. На новоселье.

Все мое держу под рукой

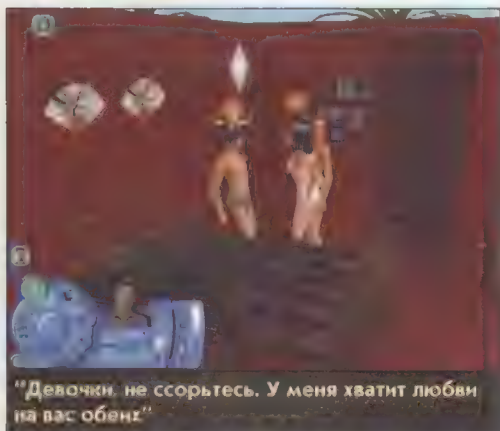
Трехэтажный особняк обременен кучей жилой площади и хронической нехваткой времени. Не удивляйтесь,



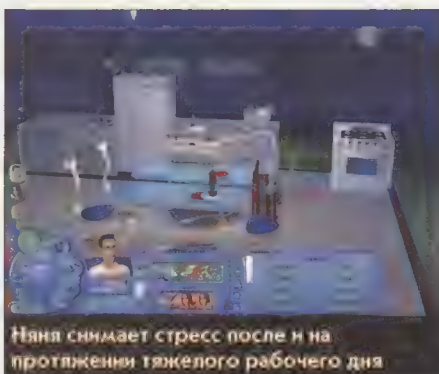
если половину дня симсы проведут в походах от бассейна до наилучшей в доме ванной комнаты, предусмотрительно спрятанной от пронырливых гостей на верхнем этаже. Дублируйте центры притяжения ваших героев на каждом этаже, и им не придется тратить бесценное время на лишние скитания и ссориться за право воспользоваться тем или иным предметом первым.

Если симс не идет к горе, то гора идет к симсу

Друзья имеют тенденцию забывать вас и не всегда приходят в гости по первому приглашению. А без друзей в этом мире не обойтись. Если ваш симс — трудоголик и большую часть свободного времени уделяет прокачке



А это наша горничная



Няня снимает стресс после и на протяжении тяжелого рабочего дня

профессиональных скиллов, поддерживайте связь с его знакомыми через них самих. Время от времени играйте за друзей семьи, зовите работягу к ним домой и общайтесь, общайтесь, общайтесь.

Одному и тому же персонажу может нравиться, когда ваш симс рассказывает ему анекдот, но жутко раздражать болтовня по интересам или дружеское рукопожатие. Старайтесь находить подход к каждому и, если того требуют обстоятельства, повторять свою шутку дважды, а то и пять раз подряд. Так все становится понятнее.

Помните, что теперь друзьями могут быть горничная, садовник, механик, почтальон, полицейский, вор и все остальные добрые люди, которые навещают вас, исходя из своих временами меркантильных интересов. Оставьте горничной (или горничному – кому как повезет) щедрые чаевые, поинтересуйтесь о ее самочувствии, и она сама предложит задержаться на пару часиков после работы, дабы не дать упасть показателю вашей дружбы.

Гении конспирации

Симсы – на редкость ревнивые персонажи. Если симс, питающий тайные (или открытые – не имеет значения) чувства, увидит, как к объекту его воздыханий проявляют неодно-

значный интерес, то очень скоро последует трогательная сцена выяснения отношений. Слезы или пощечины, драка или размолвка не всегда способствуют дальнейшему развитию взаимопонимания между ссорящимися. А предвидеть поступок зашедшего к вам в гости симса временами невозможно. Отсюда – вывод: хотите поговорить по душам или пофлиртовать с одним симсом, не испортив при этом отношения с другим – прячьтесь по углам.

Хотя это не даст стопроцентной гарантии, что к вам сразу не вломится симс, о чьих чувствах вы даже не подозревали и который как раз в это время совершенно случайно прогуливался по улице где-то неподалеку, третьим глазом ощутив, что происходит в потайной комнате на втором этаже вашего дома.

Истина в вине

Секрет успешной вечеринки заключается не только в хорошей еде, громкой музыке и приятной компании. Никто не знает почему, но все симсы питают патологическую страсть к спиртным напиткам. Парой бутылок можно убить сразу несколько зайцев. Во-первых, алкоголь стоит дорого, отсюда – радость покупки. Во-вторых, он утоляет жажду. В-третьих, симсы могут произносить тосты, следовательно, между героями происходит полноценное общение. Бутылками можно жонглировать (приятное времяпрепровождение), а на праздник приглашать бармена, который может стать другом симса. Так что пусть



пьют на здоровье. Говорят, от спиртного сосуды очищаются.

Самая ценная мебель в вашем доме

Симсы-взрослые вырастают из симсов-детей. Детям нужно уделять много времени, которым не всегда располагают родители. Кто накормит и поменяет подгузник маленькому симсу? Кто не отдаст его в руки социального работника? Кого послали симсам небеса, дабы спасти их от горя вечных пеленок и произвола нескончаемой возни? Ее. Она придет сразу после того, как молодые родители в панике бросятся к телефону и позвонят в службу услуг. Иногда она будет уходить, но стоит вам набрать ее номер заново, как она, по-старчески кряхтя и периодически прикладываясь к завалявшейся на кухне бутылочке шампанского, вновь озаряет ваш дом своей улыбкой. И пусть, оставаясь на ночь, она будет повергать вас в шок, разгуливая по дому в одном нижнем белье, пускай она будет купаться в бассейне в свое рабочее время. Какая разница, ведь эта женщина будет следить за вашим чадом и, следуя благородным порывам души, убирать ваш мусор.

Няня – это настоящий клад, и никак без нее нельзя.

И главный совет

Развлекайте симсов, и они ответят вам тем же.

Н

ROME

TOTAL WAR



Total War Software © 2002-2004 The Creative Assembly Limited. Total War, Rome: Total War и логотип Total War являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками Creative Assembly Limited в Великобритании и/или других странах. Игра издана Activision Publishing, Inc. Activision является зарегистрированной торговой маркой Activision, Inc. Все права защищены. Все остальные торговые марки и наименования являются собственностью их законных владельцев.
© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены.

Алексей ПАТУШКИН, Андрей ШАПОВАЛОВ

СОРОК килограмм ВОЙНЫ

★ Жанр RTS ★ Издатель THQ, Руссобит-М, GameFactory Interactive ★ Разработчик Relic Entertainment
★ Рекомендуется Pentium 4 2.2 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb) ★ Сайт www.dawnofwargame.com

На одной далекой-предалекой планете, в далеком-предалеком будущем жили люди. Обычные мирные граждане, верные подданные великой Империи. Жили себе тихо-мирно, и как-то даже не приходило в голову им (несчастливым) задуматься, а почему же их родная планета так странно называется? Тартар...

Задуматься пришлось, когда, как снег на голову, на планету обрушилась орда орков. Зеленокожие плодились как грибы (которыми, кстати, отчасти и являются), и вскоре стало ясно, что имперская стража остановить их не в силах. Началась эвакуация, за эвакуацией - паника. И вот уже обороняющиеся последний косморт солдаты, забыв про верность долгу и императору, бросают оружие и драпают, что есть сил, не обра-

щая внимания на посылающих им в спины проклятия и выстрелы командиров. И вдруг, именно в этот кульминационный момент с неба начинают сыпаться дропперы Космодесанта. На помощь агонизирующей планете прибыла Третья рота ордена Воронов Крови под командованием капитана Габриэля Ангелоса и архивариуса Исадора Акиоса.

С этого момента начинается кампания Dawn of War. И орки - лишь маленькая неприятность по сравнению с тем, что ждет храбрых десантников в перспективе.

Warhammer 40K, в отличие от своего фэнтезийного собрата Warhammer: Fantasy Battle, не был обделен вниманием разработчиков. И все же, мы уже достаточно давно не видели игр, посвященных этой вселенной. Dawn of War ждали многие, ждали с нетерпением и в надежде, что этой осенью они смогут лицезреть новый шедевр в жанре RTS. Оправдались ли эти надежды? Да нет, конечно. Игра получилась просто замечательная, но вот вокруг слова "просто" все и завязано... Впрочем, давайте-ка по порядку. Начнем с несомненных плюсов этой игры.

Дух война

Первое и главное достоинство Dawn of War - ее атмосферность. Эта игра буквально дышит Warhammer'ом, распространяя ауру мрачной пафосной героики на мили и мили вокруг. Чтобы осознать это, достаточно всего лишь просмотреть вступительный ролик. Кровь, железо и напалм. Бешеная ярость орков против мрачной решимости Космодесанта. Флаг на высоте, и осознание того, что победа, купленная жизнью целого взвода, на самом деле ничего не значит.

И дальше игра держит марку. Межуровневые ролики, диалоги героев и их образы. Фанатизм имперцев, высокомерие эльдаров, извращенность ха-

Burn the heretic.
Kill the mutant.
Purge the unclean.



оситов. Сама история битвы за Тартар, все перипетии сюжета, финал...

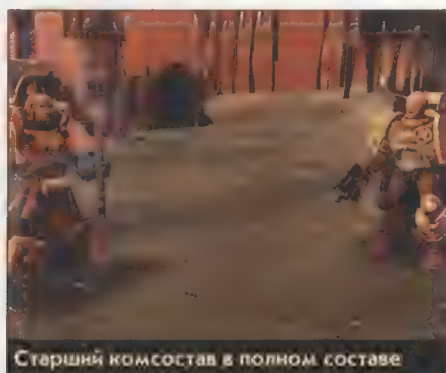
Если вы скучали по правильному, настоящему компьютерному Warhammer'у, и ничего, кроме Warhammer'a, от этой игры не ждете, то сделайте следующее. Во-первых, обзовите авторов этой статьи старыми зажавшими маразматиками. Во-вторых, возьмите "вечный" маркер и исправьте рейтинг на 9.5. В-третьих, не занимайтесь всякой ерундой, вроде чтения игровых журналов, а продолжайте играть в Dawn of War. Игру-то, вы уже давно купили, так ведь?

Интерактивное кино

Второе (и, увы, последнее) неоспоримое достоинство игры - простота в сочетании с красотой. Великолепные модели, большое количество разной анимации, тщательно прорисованные ландшафты. Быстро, легко и свободно перемещаемая и масштабируемая камера. Dawn of War красива непозволительно для RTS красотой. Непозволительно, потому что, во-первых, залюбовавшись очередным ракурсом, можно иногда забыть обо всем на свете, включая оборону базы, а во-вторых, системные ресурсы игра отжирает будь здоров, и к тому, что написано в графе "Рекомендуется", стоит относиться серьезно.

Dawn of War отличается также на редкость удобным интерфейсом и очень простыми и понятными принципами достижения победы. Если вы помните Z, то вы знаете о геймплее Dawn of War все, что о нем нужно знать. Если нет - не беда. Объяснить можно еще проще. Ключевое слово для этой игры - "экспансия". Основной ресурс в Dawn of War - точки на карте, за захват и удержание которых командование выделяет вам некий "кредит" на апгрейды базы и покупку юнитов. Больше точек - круче армия. Круче армия - больше точек. Еще нужно построить четыре-пять энергогенераторов.





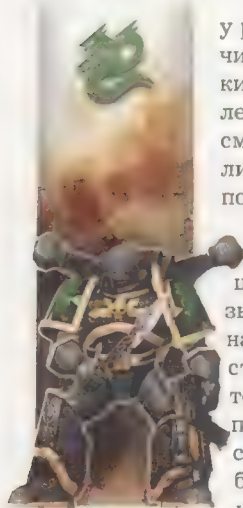
Старший комсостав в полном составе

У каждой расы в игре есть свои собственные заморочки относительно того, как быстрее захватывать и надежнее удерживать контроль над точками, но для прохождения кампании вам это знать не потребуется. В сингле дают порулить только Космодесантом - самой простой в управлении армией. Добавьте к этому еще два пункта: уровень сложности Normal на самом деле соответствует Easy, а карты одиночной кампании сбалансированы в пользу игрока. В результате получаем красивую, легкую в освоении и прохождении игру.

И если вы цените в играх фан, только фан и ничего кроме фана, то бегите уже в магазин, предварительно повторив два первых пункта из предыдущего раздела. Только рейтинг подправьте до 8.5. Ибо фан будет могуч, но не долгов. Кампания до обидного коротка. Одиннадцать миссий - развлечение на два-три вечера.

Те, кем не дали порулить

Ну а теперь, информация к размышлению для тех, кто помимо фана ждет от RTS еще и челленджа, а равно для тех, кто покупает игры не для того, чтобы их проходить, а для того, чтобы в них играть. Оставим в стороне все прелести кампании и поговорим о том, что действительно "делает игру". О скирмише и сетевом режиме.



Начнем с Хаоса. Он у разработчиков получился довольно отталкивающим. Не в смысле баланса силы, а в смысле внешнего облика. Честно говоря, после фигурок для настольной игры компьютерное воплощение сил Хаоса вызывает недоумение: в настолке есть множество красивых юнитов, а ребята из Relic предлагают нам не самый лучший наборчик. Ну, да ладно, что дали - то дали.

Комплект, в принципе, неплохой. Хаос не очень отличается от десантников, здесь делается лишь немного больший упор на наступательные характеристики войск. Впрочем, это и понятно - Хаос ведь, как никак.



Искусство войны по-оркски. Всей толпой в атаку. Через пару минут мне конец

Например, у вас есть возможность призывать прямо на поле боя демонов, весьма неплохо действующих в качестве стрелков. Однако в ближнем бою толку от них нет вовсе. Для исправления ситуации у вас есть Possessed Squads. Они дерутся только в рукопашную, зато довольно сильны.

Но это все чушь. Главное оружие Хаоса - Defiler. Эта похожая на краба боевая машина не только стреляет на большое расстояние вслепую (т.е. может бить по участку местности, закрытому "туманом войны"), но и отлично махается клешнями в ближнем бою. Толпа Defilers запросто может разгромить неприятельскую базу, не вступая в непосредственное соприкосновение с противником. Ставьте ее вне зоны видимости неприятеля и начинаете поливать его огнем пушек. Он вас не видит, потому отвечать не спешит.

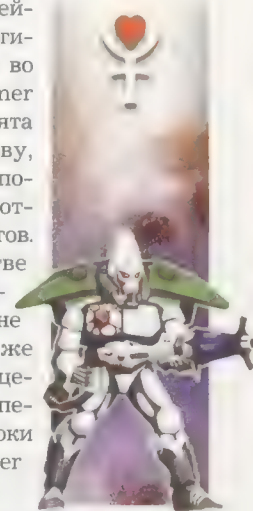
К счастью для других рас, Defilers не отличаются высокой меткостью. Танки десантников и эльдаров могут относительно легко сладить с ними, не приближаясь к смертоносным клешням.

Супероружие Хаоса - демон Bloodthirster, в которого превращается один из офицеров ваших войск. Призвать демона можно прямо во время боя, что, несомненно, явится неприятной неожиданностью для врага. К сожалению,

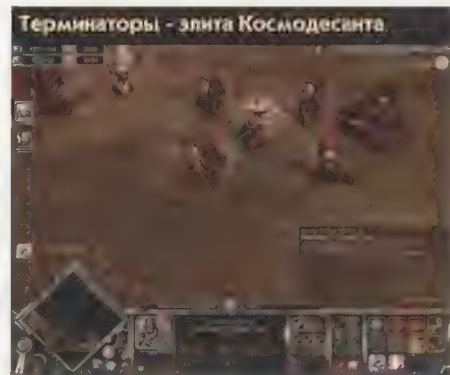
демон очень быстро теряет жизнь, стоит ему прекратиться с кем-то сражаться. Так что особого кайфа от Bloodthirster'a нет. Так, вариант Nuclear Missile из незабвенной Red Alert II - много не взорвет, но нервы потреплет.

Извечные враги Хаоса - эльдары, древнейшая и самая технологически развитая раса во вселенной Warhammer 40K. Внешне эти ребята получились на славу, хотя попрежнему непонятна логика разработчиков в подборе юнитов. Например, в качестве разведчиков у вас выступают Rangers, а не Mimes. Warlocks же превратились в офицеров для стандартной пехоты Guardian. Знатки вселенной Warhammer 40K почешут репы.

Складывается ощущение, что разработчики просто не хотели делать одну расу слишком отличной от другой. Это очень плохо. Вспомните StarCraft, где половина интереса была как раз в том, что все три расы совершенно друг на друга не походили, отчего стиль игры за каждую из них был разный.



Начало конца. Последняя миссия



Терминаторы - элита Космодесанта



В Dawn of War расы отличаются только некоторыми юнитами, стиль же игры, по сути, всего один (тупой массированный удар, т.к. полностью лишить противника ресурсов невозможно). Просто он осуществляется разными юнитами.

Наши эльдары, как и Хаос, побеждают не пехотой, (которая у них, к тому же, довольно слабовата), а техникой. Под техникой мы подразумеваем танки Fire Prism. Это - ВЕЩЬ. Подводите незаметно, составляете так, чтобы стрелять друг другу не мешали. И наслаждаетесь. Яркие лучи смерти выжигают противника, превращая здания в развалины, а пехоту - в трупы. Если же противник решит отомстить и сумеет-таки окружить ваши танки, вы просто дадите им команду "прыгать", после чего они быстро сделают ноги. Танки-то у эльдаров летающие.

Кроме этих машин уничтожения имеются еще две важные технологии - телепортация и невидимость. Появляются они после постройки здания Warp Gate и проведения соответствующих исследований.

Невидимость - очень ценная вещь при игре с компьютером. Вы строите Warp Gate рядом с другими зданиями базы, включаете невидимость - и здания исчезают. Жаль на юниты не действует. Замаскировать армию и тихой сапой подкрасться к противнику не выйдет - это вам не протоссы в Star-Craft. Зато укрыть базу и тем самым избежать хлопот с противником очень просто. Как и в случае с минами (о них разговор ниже), офицеры противника могут легко обнаружить невидимые здания, но офицеры не могут входить в состав разведывательных и летучих групп. Зашлет компьютер вам в тыл своих "казачков", они там ничего не увидят и уйдут. С человеком такое не пройдет. Зато человек не сможет так лихо рулить каждым из десяти своих отрядов одновременно.

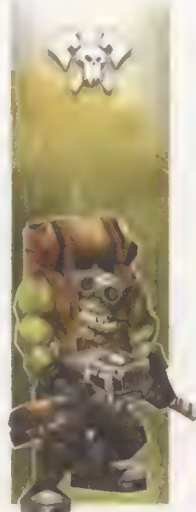
Телепортация - жуткая вещь в руках знающего человека. Строите одни Warp Gate у себя на базе, другие - где-нибудь поблизости от противника. Включаете и там, и там невидимость. Заводите в ворота на базе солдат. Посылаете к противнику

танки. Как только они доезжают, выводите из дальних ворот солдатиков (это и есть телепортация) - и в атаку. А если не получилось - солдат снова в ворота, а танки - в воздух. Даже если противник обнаружит ворота рядом с собой и уничтожит их, не беда. Другие-то ворота у вас на базе, значит, солдат можно спокойно вывести там и подлечить. Кстати, лечатся солдаты, стоя рядом с Warp Gate. Видите, какая полезная штука? Между прочим, количество ворот определяет количество техники, которую вы можете произвести. Так что чем больше ворот - тем веселее жить. Как-то раз удалось построить аж пятьдесят штук Warp Gate по всей карте. Зато сколько у меня было танков!

В общем, эльдары действуют по принципу "война - фигня, главное - маневры".

К сожалению, супероружие эльдаров (Avatar of Khaela Mensha Khaine) телепортировать невозможно. Впрочем, толку от него не так уж и много, так как лечить его нельзя. Есть у него изначально семь с лишним тысяч единиц здоровья - и все. С другой стороны, бьет очень сильно. Да и нового всегда можно построить. Есть смысл использовать его в качестве стратегического резерва или просто для охраны базы. Жизни - много, пока убьют - наши успеют вернуться.

Орков подробно разбирать не будем. Дело не в том, что они не симпатичны. Дело в том, что они-то как раз получились у разработчиков такими, какими и должны быть. Зеленными, злобными и... быстропроизводящимися. Игру за орков можно описать всего одним словом - "раш". Все. Больше ничего они толком не умеют, но больше им ничего и не нужно. Строите их супероружие (гигантского ди-





нозаврика, обвешанного пушками), штампуете толпу безумцев – и всех их в атаку. Главное, чтобы напали они все одновременно, а не частями. Противнику конец.

Не все так хорошо

Поскольку на момент написания статьи игра продавалась всего-то три дня, говорить о будущем многопользовательского режима Dawn of War несколько преждевременно. Вот пройдет месяца три-четыре, тогда и посмотрим. Хотя, если честно, все и так ясно: сбросить WarCraft III с пьедестала не удалось. Ну, а почетное второе место вполне может оказаться за творением Relic, если только... если только они выпустят новые карты.

Дело в том, что имеющиеся на сегодняшний момент арены для многопользовательских баталлий не сбалансированы. В качестве примера рассмотрим карту Penal Colony. На ней пре-



дусмотрены стартовые позиции для восьми игроков, а вот реликвий (relics) – всего две. И ладно бы реликвии находились на равном удалении от всех игроков – нет, двум игрокам до них добраться гораздо легче, чем всем остальным. А ведь выбирать стартовые позиции (по крайней мере, в скормише), невозможно. Играть же без реликвий против игрока, у которого они имеются, дело трудное (хотя, конечно, не невозможное). Реликвии – это специальные контрольные точки, захватив которые, игрок получает доступ к самым сильным технологиям своей расы, причем при потере всех захваченных реликвий "конфетку" тоже забирают.

Разумеется, кроме Penal Colony есть и другие карты. Там реликвий по четыре штуки, и расположены они так, что у вас с соседом равные шансы застолбить заветное место.

Однако и тут есть своя заковыка. В Dawn of War имеется ограничение на количество войск, которые может построить игрок – отдельно на пехоту и отдельно на боевую технику. Поначалу об этом особенно не задумываешься – надо же построить базу, наштамповать солдат, разнести в пух и прах соседей, заслоняющих вид на закат солнца. Однако наступает момент, когда в поисках противника надо топтать довольно далеко. Учитывая же, что он тоже построил базу и наштамповал пушечное мясо, "в гости" приходится заявляться всей толпой. А базу-то вашу охранять некому!

Конечно, у нас имеются некоторые защитные сооружения. Это орудийные башни и минные поля. Можно еще установить вооружение на Listening Posts, но они стоят вдалеке от базы, и толку, поэтому, от них не будет. Орудийные башни неплохо стреляют, но хлипковаты. Минные поля невидимы для обычных солдат и техники, но лег-

ко обнаруживаются офицерами: Sergeants (у десантников), Warlocks (у эльдаров) и Nob Leaders (у орков). Естественно, видят их и командиры (Big Meek, Chaos Lord, Farseer и другие). Компьютер, как правило, никогда без офицеров не атакует. Про противника-человека молчим – дураков среди нас нет. Вот и получается, что надежно прикрыть базу невозможно. Отсюда и все напруги.

Разумеется, все это преодолимо. Хорошая тактика позволит справиться с любыми трудностями. Простейший вариант: оставляем часть войск прикрывать подход к базе, а другую часть медленно продвигаем по направлению к неприятелю.

Тем не менее, спокойной игры не получается. Да, всегда есть раш, однако далеко не все мы его любим и ценим. Кто-то хочет просто приятно провести время.

И Dawn of War вполне может предоставить нам такую возможность... как только появятся правильные карты.

Пока же раш рулит.

Уж слышно жаворонка пение

Dawn of War это, несомненно, рассвет. Но день еще только начинается. Самое плохое, создается впечатление, что игру немножко не доделали и не додумали. Остановились ровно на 95%. Или же сознательно пожадничали, решив не тратить силы и средства на доведение до ума скормиша и сетевого режима. Остается лишь уповать на энтузиазм моддеров и новые карты. И на официальный адд-он. Последнее, правда, вилами по воде писано, но если вспомнить, чем закончилась кампания...

Н



РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★
7.5	

Энциклопедия стратега

Народная мудрость гласит: "Нет плохих игр, есть недостаточно въехавшие в них игроки". К "Транспортному гиганту" эта мудрость вполне применима, хотя плохой игрой его никто не называл. Почитав обзоры в разных изданиях и познакомившись с отзывами о Transport Giant на форумах, я убедился, что практически никто не понял глубинного смысла тех изменений, которые разработчики внесли в замшелый жанр транспортных менеджеров. На первый взгляд, эти изменения кажутся незначительными, где-то даже ненужными, но если вникнуть как следует...

Лошадью ходи!

Владимир ВЕСЕЛОВ

И при железной дороге не забывай о двуколке.
Козьма Прутков



Вот, например, гужевой транспорт. К нему игроки предъявляют наибольшее количество претензий. И медленный он, и грузоподъемность мала, и окупается долго. Но, если использовать лошадок правильно, все эти недостатки перебиваются достоинствами.

Для того чтобы наш разговор был более конкретным, возьмем одну из предоставленных разработчиками карт, например, Smoerebroed, входящую в европейский пакет. Счастливые обладатели журнала с дисками могут воспользоваться заботливо приготовленными мной сохраненками (в квадратных скобках стоят их имена), отражающими разные этапы освоения этой территории, остальным придется проделывать весь путь самостоятельно. Стартовой точкой я выбрал 1875 год, чтобы можно было сравнивать гужевой транспорт с железнодорожным. Уровень сложности, естественно, самый высокий.

Лошадки и паровозики

Проведем небольшой эксперимент. В южном углу карты отыщите глиняный карьер Visby North, а к северо-востоку от него - кирпичный завод Svenson East. Соедините их по кратчайшему пути железной дорогой, постройте на одной из станций водо-

качку и ремонтную мастерскую и запустите на этом отрезке три поезда [1-a, 1-a1]. Обойдется вам это удовольствие примерно в 5-6 миллионов, а прибыли будет приносить чуть меньше миллиона. То есть такая конструкция окупится лет через шесть, а если учитывать амортизационные расходы, так и через десять.

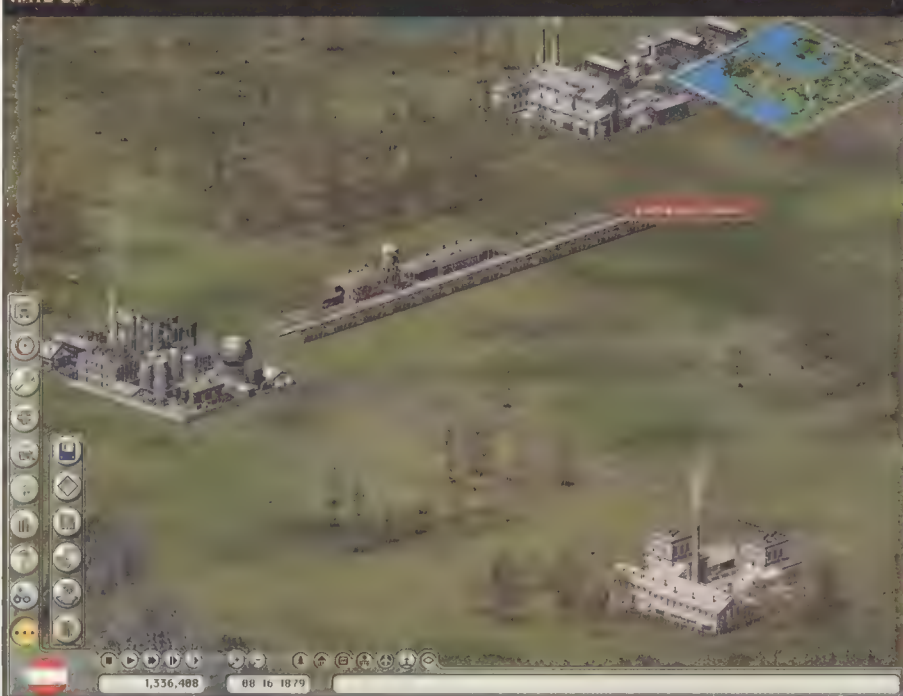
Теперь начните игру снова, постройте на этом же самом месте шоссе, два товарных двора и пустите по маршруту 15 лошадок [1-b, 1-b1]. В этом варианте мы будем иметь полтора миллиона прибыли ежегодно, причем чистый доход пойдет уже в конце третьего года.

Что интересно, подвижной состав в обоих вариантах (паровозы и лошади) окупается примерно за одно и то же время, но железнодорожное строительство значительно дороже, так что в целом затраты на ж/д возвращаются медленнее. А ведь гужевой транспорт

(так же, как и автомобильный) можно пускать и по уже существующим шоссе.

Однако не спешите делать вывод, что безрельсовый транспорт более выгоден, все зависит от ситуации. К западу от центра нашей карты, возле городка Sveg находится свиноферма. Ставим рядом с ней товарный двор и соединяем его с общей дорожной сетью. Второй товарный двор ставим у ближайшего мясокомбината (почти строго на запад от первого, неподалеку от берега моря). Наконец, третий устанавливаем на западной окраине города. Поскольку нам придется построить всего две коротенькие подъездные дороги, строительство обойдется совсем дешево, однако окупится оно очень нескоро. Запускаем двадцать конных маршрутов, от свинофермы до мясокомбината везем свиней, а от мясокомбината - готовое мясо. При таком варианте мы будем иметь тысяч семь-

Это станция среднего размера, обслуживающая сразу два завода. Но можно на этом месте поставить малую станцию, обслуживающую только один завод, а потом удлинить ее



Из вагонов свиней получается вагон мяса, но вести этот вагон почти вдвое дальше. И что они туда намешивают!



Между прочим...

Товарные дворы и станции имеют разные размеры. Чем больше станция, тем большую площадь она охватывает. Однако не обязательно сразу же стремиться охватить одним объектом максимальное число предприятий. Если сначала станция будет обслуживать только одно предприятие, лучше использовать самый малый размер, а потом его увеличить.

Товарные дворы растут в ширину (в сторону, противоположную въезду), а ж/д станции - в ширину (добавление новых путей) и в длину. При строительстве нужно сразу же прикинуть, будет ли возможность расширить станцию (есть ли место для новых путей и не упрутся ли они в какое-либо сооружение).

сот-восемьсот дохода в год, причем чистую прибыль начнем получать лет через шесть.

Теперь другой вариант: прокладываем ж/д от свинофермы до мясокомбината (первую станцию ставим так, чтобы захватить город, а вторую, чтобы захватить металлургический комбинат). Строительство и обустройство станций нам обойдется в пять миллионов, но, запустив три поезда, получим порядка 2.5 миллионов дохода в год. Так что чистая прибыль пойдет уже года через три [1-с].

Почему же в первом случае у нас оказался более выгодным гужевой транспорт, а во втором - железнодорожный? Во-первых, из-за длины маршрута: лошадей мы гоним по муниципальным дорогам в обезд, так что за год они успевают обернуться всего один раз. Но даже если проложить шоссе по кратчайшему пути (как мы проложили ж/д), прибыль от кон-

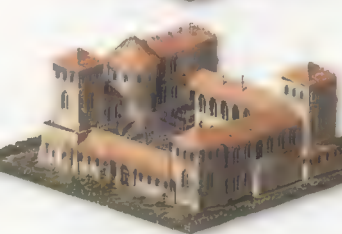
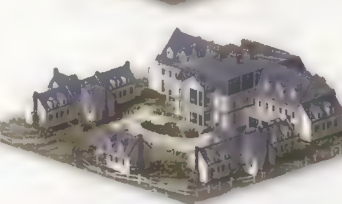
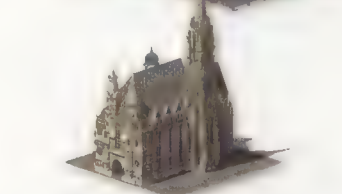
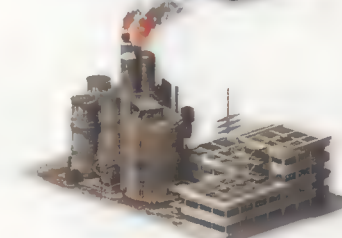
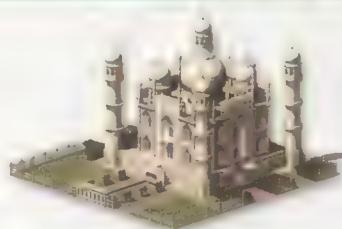
ных перевозок будет меньше, чем от паровозных. Дело в том, что производительность предприятий тут больше, чем в случае с глиняным карьером и кирпичным заводом, а грузы - легче. В первом эксперименте мы гоняли три поезда по четыре вагона, а во втором варианте у нас те же три поезда везут шесть вагонов. Кроме того, отсутствует холостой пробег - в обратную сторону поезда везут четыре вагона мяса.

Еще пример: к западу от города Arge находится фруктовый сад, он в год производит около 50 вагонов фруктов, а близлежащие города потребляют 1-2 вагона в месяц. В этом случае устраивать железнодорожные перевозки невыгодно даже по уже проложенным путям, а вот лошадики могут хорошо послужить. Ставим три товарных двора (один - у сада, второй - у города Arge, третий - у города Sveg) и запускаем четыре конных маршрута (по два к каждому городу). Эти маршруты будут приносить небольшой, но стабильный доход, хотя окупятся нескоро. Но можно повысить нагрузку на существующие станции путем добавления маршрутов, например, запустить несколько почтовых дилижансов между двумя городами. Тогда строительство окупится быстрее.

Напрашивается вывод, что гужевой транспорт выгоден там, где грузопоток незначителен, а расстояния - небольшие. Однако возможны варианты, когда и на сравнительно дальние расстояния выгоднее гонять лошадей, а не паровозы.

Вширь и вглубь

Продолжим развитие региона, в котором мы проложили свою первую железную дорогу [1-c1]. Станция возле мясокомбината захватывает также сталелитейный завод, а к юго-западу



Можно прачем...

Если ваши локомотивы постоянно работают с перегрузом, по мере их старения увеличивается вероятность взрыва (даже если техническое состояние никогда не падает до нуля). Поэтому лет через восемь-девять желательно заменить паровоз на более мощный (если такой доступен) или отцепить от состава вагончик-другой.



от него имеется железорудная шахта. Строим там станцию, причем она должна обслуживать и нефтеперегонный завод. Запускаем два поезда по три вагона от шахты к заводу, а немного погодя, поднакопив денег, тянем ветку к нефтепромыслам на западе и пускаем еще пару поездов с цистернами.

Теперь встает вопрос вывоза готовой продукции. Ищем заводы, потребляющие сталь и химикалии, и обнаруживаем, что они расположены рядом друг с другом, так что охватить их можно одной станцией среднего размера. Строим железную дорогу и пытаемся запустить состав со стальными болванками [1-c2]. И тут выясняется, что паровоз KylBayStb может пробежать этот путь всего с двумя вагонами, а более дорогой DR 5370 - с тремя (если прицепить больше, взорвутся в конце пути).

Возвращаемся назад и пробуем наладить гужевые перевозки по тому же маршруту. Затратив примерно в полтора раза меньшую сумму, мы запустим двадцать повозок, так что получится почти непрерывный конвейер по вывозу стали [1-c3].

Смысл тут вот в чем: стальные болванки — штука достаточно тяжелая. Паровозы (и вообще механический транспорт) очень чувствительны к перегрузу, а на дальних маршрутах без промежуточных станций перегруз неизбежен. Даже если вы выпускаете поезд с недогрузом, по мере расходования запасов и ухудшения технического состояния нагрузка как бы растет. В результате поезд, вышедший с начальной станции с 80% загрузкой, к конечной может прийти с перегрузом в 100-150%. Естественно, при этом падает его скорость, что приводит к еще более быстрому износу механизмов. Если же техническое состояние паровоза падает до нуля, он взрывается. Вот и приходится на дальних маршрутах загружать паровоз процентов на 50.

Другое дело — лошади. Они к перегрузу почти не чувствительны. В на-



Этот товарный двор пришлось сделать максимального размера, потому как тут стали киваются целых четыре грузопотока: хмель, пиво, яйца и кукуруза

шем варианте повозки загружаются стальными болванками на 125%, но единственный отрицательный эффект — некоторое падение скорости (15 км/час вместо 20).

В нашем примере один паровоз стоимостью 800 тысяч заменял примерно трех лошадей стоимостью по 120 тысяч. Однако эксплуатационная стоимость паровоза почти вдвое больше, чем у трех лошадей (на конечных станциях приходилось производить полный ремонт и заправку). Вот и получается, что лошади тут выгоднее.

Однако, если мы в том же сценарии попробуем перевозить безрельсовым транспортом химикалии от химзавода до фабрики удобрений, ничего путного у нас не выйдет. Прежде всего, потому, что шоссе не выдержит такого грузопотока, постоянно будут возникать пробки. Кроме того, повозки имеют разную скорость (с химикалиями движутся быстрее), а обгонять друг друга лошади не умеют. Так что вместо прибыли будем иметь одни убытки. Можно, конечно, проложить несколько дополнительных шоссе, но лучше поэкспериментировать с ж/д.

Прокладываем дорогу по тому маршруту, от которого мы недавно отказались, но станцию ставим так, чтобы она обслуживала фабрику удобрений и мясокомбинат. Кроме того, ставим станцию возле фруктового сада. Запускаем маршрут от нефтеперерабатывающего завода (DR 5370 сможет потянуть семь вагонов), причем назначаем поезду остановки для заправки и ремонта на всех промежуточных станциях. На обратном пути этот же состав будет вести удобрения до сада.

Химикалии и удобрения весят легче, чем стальные болванки, поэтому паровозы могут таскать значительно более длинные составы, лошади же будут использоваться с недогрузом.

Кроме того, мы сокращаем холостой пробег (за счет перевозки удобрений), в результате ж/д перевозки оказываются более выгодными.

Параллельная жизнь

Пока что мы все время рассуждали, что выгоднее строить в том или ином случае. Но бывают варианты, когда выбора просто нет. В нашем сценарии железные дороги строятся строго последовательно: каждый следующий участок должен быть связан с предыдущим. Естественно, что начинать ж/д строительство выгоднее в районах с развитой инфраструктурой, большим количеством предприятий, а уж потом тянуть дороги во все концы. Однако давайте посмотрим на нашу карту: наиболее выгодные точки старта находятся в западной (где мы стартовали), южной и северо-восточной частях. Но в южном углу имеется золотая шахта, а к северо-востоку от центра — ювелирная фабрика. Железнодорожное строительство дотянется сюда очень нескоро, но перевозки золота — штука весьма выгодная, так что не стоит откладывать их освоение надолго. Выход один — затевать гужевые маршруты [1-d].

Теперь подумаем, какой именно тип лошадей пускать по этому маршруту. У нас имеются четыре варианта тягловой силы: рысаки, просто лошади, тяжеловозы и волы. Золото —шту-





Одна упряжка дает нам прибыль в 27,5 тысяч...



ка достаточно тяжелая, рысаки будут тянуть его со скоростью 10, лошади – 12, тяжеловозы – 15, а волы – 17 км/час. Правда, если удваивать упряжки для рысаков скорость возрастет до 37, для лошадей – до 28, а для тяжеловозов – до 20 км/час. Но при этом значительно возрастают эксплуатационные расходы, так что, как показывают эксперименты, наиболее выгодными оказываются самые медленные волы.

Теперь начинается самое интересное. Дорога в один конец у воловьей упряжки займет почти полтора года, т.е. прибыль она будет приносить раз в два-три года. Вроде бы зверски невыгодно, на деле же очень выгодно. Дело в том, что прибыль уж больно велика – сто с лишним тысяч (в прилагаемой сохраненке мы находимся в периоде спада деловой активности, поэтому прибыль меньше, тысяч 60-70). Сорок пар волов за два рейса полностью окупят стоимость строительства и свою собственную, после чего начнут приносить нам до двух миллионов в год. Сравните этот показатель с показателями своих поездов и увидите, что в данный момент ни один из них не приносит таких доходов.

Но и это еще не все. Ближе к началу XX века появятся первые автомобили. Если мы попробуем заменить ими наших волов, обнаружим, что

нужно построить как минимум четыре промежуточных гаража для обслуживания "золотого каравана", а скорость перевозки окажется меньше, чем на волах.

Продолжим осваивать этот глухой угол [1-d2]. Возле города Moelendal складывается весьма удачная ситуация для гужевых потоков. С одной стороны от города находится поле хмеля, а с другой – пивоварня и птицеферма. Достаточно построить всего два товарных двора, чтобы наладить перевозку хмеля, пива и яиц. Еще один товарный двор позволит перевозить кукурузу до птицефабрики, после чего можно будет снабжать яйцами и остальные близлежащие города. Наконец, соединив еще одно кукурузное поле со свинофермой, а ту, в свою очередь, с мясокомбинатом, мы сможем наладить бесперебойное снабжение мясом всех городов полуострова.

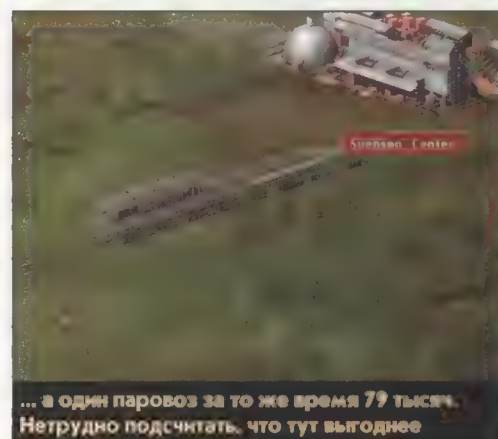
В качестве завершающего штриха соединим медную шахту с меднолитейным комбинатом, и на долгие годы о северной части карты можно забыть – безо всякого нашего участия она будет приносить стабильный и очень приличный доход.

Правильный план

Теперь попробуем составить правильный план освоения территории. Первым делом находим точки, где с минимальным дорожным строительством можно наладить не очень длинные гужевые маршруты, причем желательно без холостых пробегов (типа города Moelendal). Потом внимательно осматриваем окрестности всех населенных пунктов на предмет наличия возле них садов и птицефабрик (с этих предприятий продукцию можно вести в города без переработки). Ищем также длинные маршруты типа нашего "золотого каравана". Только после этого, наладив стабильный приток ка-

Между прочим...

Станции строятся мгновенно, а вот на прокладку путей к ним уходит достаточно много времени. Между тем, деньги на обслуживание станции тратятся и в то время, когда она не подключена к дорожной сети. Отсюда вывод, станции лучше ставить в последний момент, когда строительство уже закончено и закуплены паровозы, которые будут курсировать по новому маршруту. Не забывайте, что для механического транспорта на каждой новой станции нужно будет построить сооружения для обслуживания.



... а один паровоз за то же время 79 тысяч. Нетрудно подсчитать, что тут выгоднее

питалов в нашу кубышку, приступаем к железнодорожному строительству.

Смысл такого подхода вот в чем: строительство стальных путей обходится достаточно дорого и занимает немалое время, так что, если мы сразу начнем с него, произойдет, говоря по науке, "омертвление капитала" (пока строится дорога, прибыли она не приносит). Умело же проложенные гужевые маршруты начинают приносить доход почти сразу. Если мы потратим на безрельсовый транспорт половину стартового капитала, а вторую пустим на прокладку рельсов и обустройство станций, к тому моменту, когда ж/д будет готова к эксплуатации, как раз набегит сумма, необходимая на покупку локомотивов.

Дальше можно будет действовать примерно по тому же плану, т.е. все наличные средства вкладывать в прокладку путей, а подвижной состав приобретать на деньги, полученные за время строительства. Таким образом достигается максимальный коэффициент использования капитала.

Держайте

В этом кратком руководстве я сосредоточился почти исключительно на гужевом транспорте. Но такие же научные исследования можно провести и по автомобильному, и по морскому, и по воздушному. Уверю вас, выяснится масса интересных вещей. Во всяком случае, будет опровергнуто мнение не слишком добросовестных авторов обзоров о том, что "железнодорожный транспорт рулит, все остальные только для красоты". Эту работу я призываю вас сделать самостоятельно. **Н**

Возвращение в эпоху чудес

Пособие по редактору Age of Wonders II

В Age of Wonders II играешь с упоением. Это как выпить бокал хорошего французского вина. Нельзя торопиться - не почувствуешь букета, но и медлить тоже нельзя - выдохнешся. К экрану прилипаешь надолго, лишь отбегая на кухню для того, чтобы вытащить что-нибудь из холодильника. И сразу назад. Но однажды счастье закончится. Вместе с приложенными к игре картами. И тогда, если ваша любовь к творчеству пересилит страсть к разрушению, придет пора браться за виртуальные молотки и пилы.



Новый подход

Те, кто в совершенстве освоили редактор к Heroes of Might and Magic, подумают, что уж этот-то им точно по плечу. И будут в какой-то мере правы. Редактор Age of Wonders II действительно похож на "монстра картосозидания" для HoMM. Но... Сама идея создания карт другая. Скрипты значительно проще и выведены в отдельный блок. Они более гибкие в управлении и позволяют вносить большое количество изменений в игровой баланс непосредственно во время прохождения карты. Но в жертву были принесены разнообразные концовки. Игра проходит под лозунгом: "один в поле - победитель".

Всем объектам на карте присвоены идентификационные номера. Это позволяет делать с заранее установленными объектами что угодно. Поэтому забудьте порочную практику "поставил 2 портала одного цвета и забыл". Отправить можно в любую точку. Главное - знать ID портала, начальные и конечные координаты.

В лес по дрова

На старте вас ждет экран управления, стандартно поделенный на части. В самом верху - набор управляющих команд. Чуть пониже -

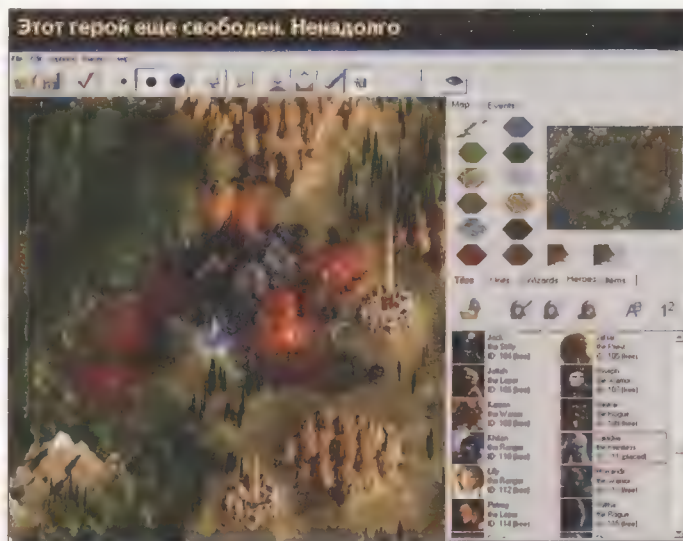
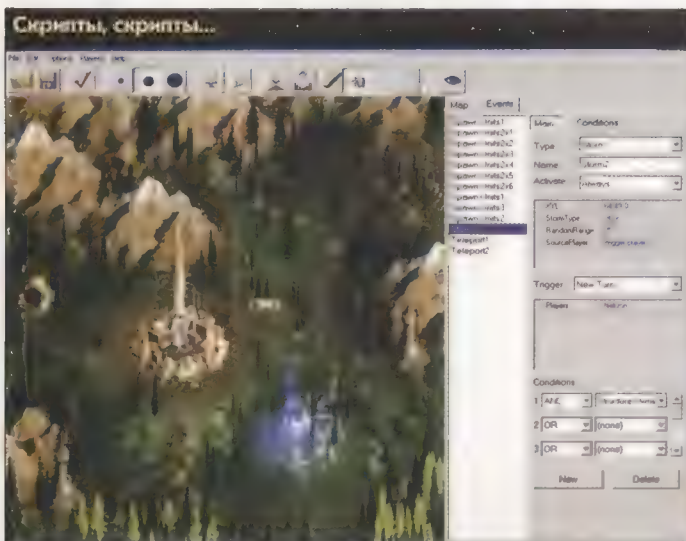
группа пиктограмм, призванных облегчить строительство карт. Справа - две закладки: Map (отвечает за объекты, расставленные по карте) и Event (отвечает за создание скриптов). В самом низу - индикаторы структур, расположенных под курсором. Обратите на них внимание, поскольку они значат гораздо больше, чем в других играх. Первым идет указатель положения курсора. С его помощью запомните расположение расставленных вами объектов. Следом идет индикатор территории - с его помощью вы узнаете ее тип (хотя это можно и на глаз определить). Далее расположен указатель построек, он показывает, какой объект "надустановлен" на этой территории - город, скала и т.д. Последний и самый важный - индикатор текущего объекта. В редакторе учитываются все объекты и то, что в одной локации (клетке) их может быть несколько одновременно. Поэтому выберите клетку с войсками, стоящими в городе, и пощелкайте по ней. Вы увидите, как последовательно меняются объекты в индикаторе. Редактироваться при помощи правой клавиши мыши будет именно тот, название которого показывает индикатор.

До начала создания карты следует упомянуть еще набор управляющих команд, который включает в себя команды File (управление сохранением и восстановлением сценариев), Edit (управление буфером обмена), Options (просмотр и настройка карты, создание/уничтожение подземелий), Players (переход к игрокам, которые будут присутствовать на карте), Help (в нынешней версии помощи не содержит) и набор пиктограмм. В него входят достаточно стандартные функции сохранения и открытия карт, смены ее уровня, размера кисти, стирательной резинки, просмотра. Кроме того, создатели AoW2 решили не отставать от разработчиков из New World Computing, поэтому пара кнопок для управления трехмерным ландшафтом вам тоже предложена.

По прериям на курсоре

Процесс создания карты начинается с выбора ее размера и основного ландшафта. Но уделять этому времени столько же, сколько в "Героях", не стоит. Главное - не ошибиться с габаритами карты и выбрать основной ландшафт (чтобы потом меньше перекрашивать). Также нужно принять решение по поводу наличия на карте подземелья.

После создания карты необходимо определиться с ее основными настройками. Запустите через Options команду Map Settings. У нее есть несколько вкладок. На первой - General - вы должны задать название карты (Map



Name), написать краткую предысторию (Map Description), добавить звуковое сопровождение (Map Songs), по желанию - представление имени автора и пароля. На второй закладке - Settings - вы займетесь общей настройкой рас и волшебников.

- Restrictions определяет количество игроков на карте и максимально допустимое количество героев у них.

- Customize Wizards определяет, будет ли начальная раса и сфера магии игрока фиксированными.

- Independent AI - настрой нейтральных войск по отношению к игрокам.

- Races on Map установит, разрешается ли тем или иным расам присутствовать на карте.

На третьей закладке - Players - вы можете детально подкорректировать героев. Можно изменять имя, сферу магии, начальную расу, цвет, стартовые капиталы в мане и золоте, размер внешних источников дохода в тех же мане и золоте, уровень силы (если это не разрешенный для человека игрок) и изучаемые заранее заклинания. Четвертая закладка - Diplomacy - настраивает начальные отношения между игроками.

После начальной настройки переходим к самой карте. Определяйтесь с основным ландшафтом (ландшафтами) и наносите его на поверхность. После этого можно расставлять различные сооружения (закладка Tiles/Placed), и лучше тут же откорректировать их параметры. Настройка города состоит из выбора его названия (если он не Random), обитающей расы, размера, будет ли он принадлежать игроку, силы защитников и проведенных апгрейдов (заметьте, как последнее похоже на "Героев"). У Magic Vault можно настроить кастуемый

спелл и уровень охраны. Всем прочим сооружениям можно изменить только уровень защитников и (если это возможно для данного сооружения) принадлежность к игроку. Начинать лучше с крупных объектов, так как они потом не пожелают устанавливаться на места расположения древесных рощ и тому подобного. Все ставятся только на чистое место. После размещения всех стационарных объектов можно перейти к армиям (Units), героям (Heroes), игрокам (Wizards) и предметам (Items). Заметьте, что редактор относится к нам очень дружелюбно, показывая, выставлен ли уже тот или иной герой или игрок на карту. Имейте в виду, что редактировать можно только своих. Для героев, предложенных компьютером, возможно только получение предметов. Для этого надо выбрать предмет и слот героя, в который его следует поместить (неправильный выбор, вроде плаща в руку, ничего не даст), и нажать кнопку Add. Изменять стандартные артефакты также не разрешено. Можно лишь создать собственный. Но не случится ли из-за него дисбаланса в игре?

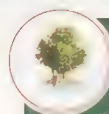
Создание сюрпризов

Карта почти готова к использованию. Но будет ли интересно на ней играть? Скорее всего, нет. Стоит добавить несколько сюрпризов в виде скриптов, которые расположились на закладке Events.

Скрипт состоит из названия (Name), типа (Type), цели своей активации (только для игрока-человека или всегда), тела, триггера для его вызова (Trigger) и условий. Все уже созданные скрипты расположены рядом, их не надо искать по всей карте, как в "Героях".

Тип - это выбор конкретного скрипта, отвечающего за тот или иной эффект.

Тело для разных скриптов различно, но



Открою вам напоследок одну маленькую тайну. В игре есть возможность создавать альтернативные концовки. Есть маленький и незаметный скрипт WinGame. Достаточно только написать к нему достойный набор триггеров - и условием победы перестанет быть банальное "убей их всех". А если таких скриптов сделать несколько... Почему этим не воспользовались дизайнеры игры - непонятно. Но нам-то никто руки не связывает.

обычно включает в себя место приложения эффекта (точные координаты), его уточнение (например, выбор конкретного заклинания для Storm), радиус (если есть), текст (если нужен).

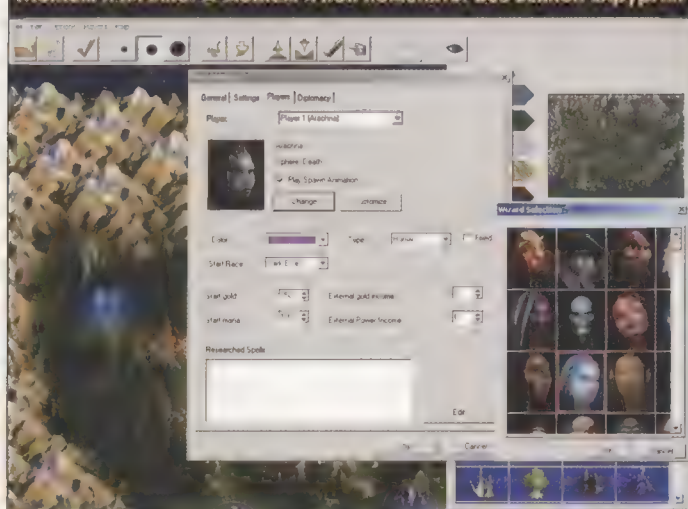
Триггеры - причина вызова эффекта - могут быть очень разнообразными.

Условия - дополнительный триггер. Они расположены на закладке Conditions, и их можно включить, только когда есть хоть один скрипт. Условия используют для разрешения/запрещения срабатывания триггера. Например, триггер на прибытие в земли одного из компьютерных героев включится, только если у вас нет альянса с другим игроком. В теле скрипта будет предложение его заключить.

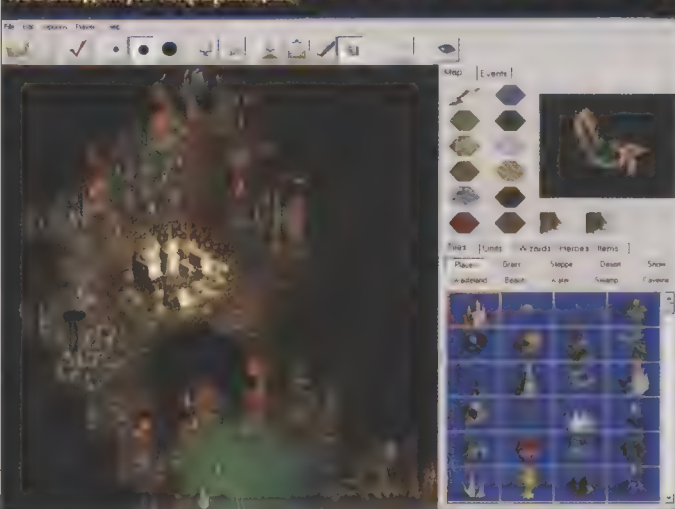
Разбирать каждый скрипт в отдельности бессмысленно, все они построены по одной схеме. Но если вдруг у вас возникнут трудности с каким-то отдельным, то смело пишите на ingvar@avtograd.ru.

Н

Можем и личико. А можем и пол поменять! Без всякой хирургии



Небольшое подземелье. Индикаторы и здесь выдадут вам всю необходимую информацию



Крылышки Рогинки

Гнэл = SF = Glan УНАНЯН

- Ты только посмотри на него,
на эти крошечные сапожки!
Сколько котов носят сапоги? Нет, правда!
"Шрек 2"



Издатель Take2 Interactive • Gamera, Silver Wish Games
Рекомендуется Pentium III 1 GHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb) •

Поначалу я не мог понять, что с этой игрой не так. Что-то не клеилось, не складывалось в голове целостной картинки. С одной стороны, подзревать Gathering (в активе которых две части FLY!) в выпуске бездейной аркады как-то неудобно, а с другой - против фактов не попрешь: налицо примитивная физическая модель, кривоватое управление и типичные для плохих аркад бессмысленные, хаотические миссии. Все выяснилось, когда в списке платформ, для которых выпущена Wings of War, сыскалась Xbox.

Тема Первой мировой в жанре авиасимуляторов заброшена довольно давно. С тех пор, как Dynamix и Sierra закрыли серию Red Baron, фанатам "этажерок" остается надеяться лишь на запланированную на конец года Knights over Europe. Однако, судя по отсутствию с апреля этого года новостей на сайте игры, пациент скорее мертв, чем жив. Выпустить качественный продукт в опустевшей нише - верный способ сорвать банк, и в Take2 это отлично понимали. Не понимали там другого: авиасимуляторы - это жанр, не терпящий компромиссов.

На земле...

Предполетная часть Wings of War оставляет впечатление серьезного продукта, в чем немалая заслуга той части меню, в которой представлены участвующие в боях летательные аппараты. Исключительно точные, хотя и не очень детальные модели, достоверные скины, обширный самолетный парк, в котором присутствуют даже такие раритеты, как летающая лодка Felixstowe F.1 (несерийный образец - результат попыток американской фирмы "Кертис" выйти на европейский рынок). Все говорит о том, что Wings of War задумывалась с прицелом на другой, более серьезный жанр.

... и в воздухе

Первое впечатление от геймплея в Wings of War тягостное: графика - так себе, управление отвратительное и

путанное, полетная модель как минимум странная. Одним словом, есть от чего впасть в уныние. Для того чтобы не удалить игру с винчестера через пять минут и не выкинуть диск в окно, досадуя на криворукость разработчиков и собственную доверчивость, сделайте следующее.

Сначала надо включить джойстик, далее в меню Options нужно выставить следующие значения: Game mode - Classic; Joint controls - OFF; Auto-throttle - OFF, остальное - по вкусу. Поверьте, игра преобразится волшебным образом. Ждать от движка Wings of War супер-реализма не стоит, но летать в указанной конфигурации не рискуя заработать инфаркт можно.

В наличии вид от первого или третьего лица. Оба варианта вполне функциональны, только вот в первом случае, на мой взгляд, летать лучше без кокпита: во-первых, кабины - это не самая большая удача художников Silver Wish Games; во-вторых, обзор у пилотов самолетов времен Первой мировой был весьма ограниченным, а насыщенность местных баталлий предполагает мгновенную реакцию на изменение обстановки.

Несколько слов о физике Wings of War. Полетная модель проста, но не настолько, чтобы вызывать отторжение. По крайней мере, вес, подъемная сила, сопротивление воздуха и тяга двигателя присутствуют, и на том спасибо. Реакция разных типов машин на управляющие действия различна.

Ощущение такое, что учитывается масса и относительные площади рулей. Моделируется сваливание, но увидеть штопор не надеетесь. Скорость сваливания у каждого типа жестко заданная и не зависит ни от крена, ни от угла атаки. Кроме того, явно завышены мощности моторов, причем сделано это в последний момент уже после того, как продукт был переведен в ранг аркады. Следует это из того, что абсолютно все машины вполне устойчиво летают на 30-40 процентах тяги.

С моделью повреждений все намного лучше. Она довольно детально в части визуального отображения наносимого самолету урона. Аппараты теряют элементы конструкции, куски обшивки, эффектно дымят, потом взрываются и разваливаются на куски. Правда, поведение поврежденного самолета мало отличается от реакций исправной машины. Впрочем, совсем измочаленный аппарат начинает плохо слушаться рулей и проявлять склонность к пикированию. Заметьте, снова знакомая картина: самолеты проработаны лучше окружающей их действительности. Впрочем, и тут есть детали, редко попадающие в аркады, но характерные для симуляторов. Например, динамически изменяющаяся погода или смена дня и ночи.

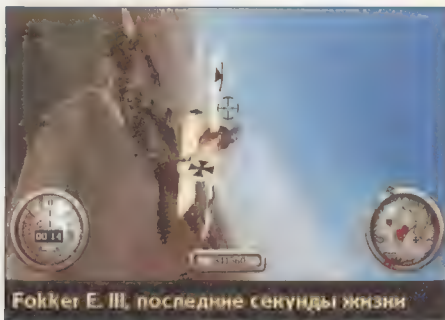
Обратимся теперь к структуре миссий и собственно геймплею. Миссии - один из самых неудачных элементов Wings of War. С одной стороны, разработчики явно пытались изобразить

Если вы думаете, что это плохой обзор, то вы не летали на "Спаде"



С обгрызенными крыльями особо не покрутишься





зять масштабные военные действия, и, следует признать, им это удалось. В воздухе постоянно находятся десятки самолетов, бомбардировщики идут строем на боевом курсе, что-то бомбят и уходят обратно, отстреливаясь от наседающего противника. Истребители работают парами, одни только асы на ярко раскрашенных машинах демонстрируют чудеса пилотажа в гордом одиночестве. На земле все не так оживленно, но тоже кое-что происходит: идут колонны грузовиков, курсируют железнодорожные составы, броневики наступают на населенные пункты, попадают даже танки.

Стоит только поместить в эту среду внятную миссию с более-менее логичным сценарием, и оторвать игрока от игры будет невозможно. Во время брифинга кажется, что так и будет, но возникающие по ходу дела бонусные задания, а также неприятная манера ограничивать игрока во времени настолько, что единственным способом выполнить поставленную задачу становится уничтожение всех целей за один проход, превращают процесс игры в постоянную спешку и беспорядочные метания по карте. Похоже, что эти "бонусы" появились за неделю до релиза.

То же самое можно сказать о вооружении: особенно это касается ре-



активных снарядов, разрывающих игровой баланс на мелкие куски. Более того, по карте разбросаны различные объекты с разноцветными флажками. Если уничтожить такой объект, то, в зависимости от цвета флажка, получишь что-нибудь вроде повышения мощности движка, десятка бомб или ракет, увеличения лайфбара и т.д. Белые нитки, которыми система апгрейдов пришта к телу игры, видны невооруженным глазом. Слегка освоившийся с управлением пилот к середине миссии накапливает десятки бомб и с полсотни реактивных снарядов, после чего воздушный бой вырождается в ракетный тир, а штурмовка - в ковровые бомбометания. Баланс и минимальная интересность игры жалобно маячат на горизонте, тщетно слясь

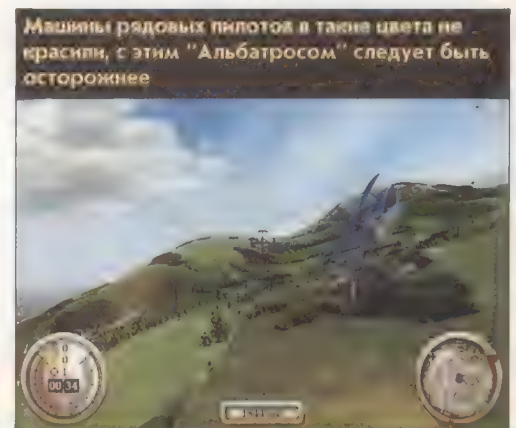
догнать форсированный мотор нашего деревянного коня.

Разбор полетов

По зрелому размышлению мне представляется следующая картина. Некая команда разработчиков (предположительно из Чехии) под названием Silver Wish Games не торопясь и в охотку ваяла модельки самолетов, писала движок и вообще тихо ностальгировала о стародавних временах, когда симуляторы о Первой мировой еще встречались в дикой природе. В один, как потом оказалось, злосчастный день на пороге их уютного офиса возникли люди из Gathering, за спинами которых маячила, заслоняя собой полнеба, тень Take2.

В результате мы с вами получили средней руки аркаду. Аркаду, с тоской глядящую огромными влажными глазами куда-то вверх, где в синеве и солнечном свете парят гордые представители редкого в наше время вида *Simulatoris Aeronauticus*.

Н



Когда встало солнце...

Аркадные автогонки

Digital Jesters

Nadeo & Dima

Начало 2003 года

Trackmania, скромный аркадный проект, в котором надо было всего лишь строить трассы да гонять на простеньких машинках, добился невероятной популярности! Впрочем, ребята из Nadeo не удивились подобному положению дел, ведь, как говорили в одном из интервью задолго до релиза произведения, от него уже получали удовольствие практически все знакомые разработчиков...

После выхода оригинальной версии появился add-on под названием Trackmania Power Up, добавивший разнообразия в не очень, скажем так, богатые игровые возможности. Народ до сих пор с удовольствием создает трассы и обменивается ими – это уже своего рода хобби. Сайт trackmania-game.com посещаем, и все в порядке, а разработчики, как водится, не сидят, сложа руки, а вовсю работают над сиквелом, который получит красивое название – Trackmania Sunrise.

1000 км за 2,5 часа

Что интересного ожидает игроков в продолжении? Взгляните на скриншоты. Они говорят если не обо всем, то об очень многом! Какие величественные спорткары! Такие не стыдно было бы поместить в серию Need for Speed. Впрочем, после ознакомления с пресс-релизом Trackmania Sunrise становится понятно, что в NFS этим автомобилям негде было бы развернуться. Почему? Потому что максимальная скорость этих неземных транспортных средств (действительно неземных: автомобили тут являются вы-

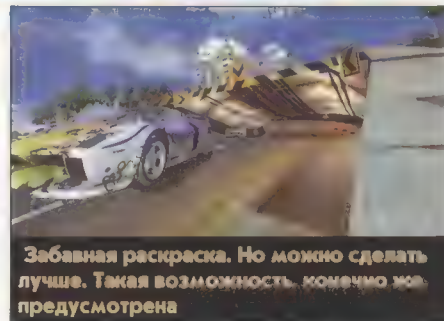
мышленными по понятным причинам) составляет ни много ни мало – 400 километров в час! Что ж, согласитесь, это очень нехилая замена тем, с позволения сказать, букашкам, которыми игроки управляли на невысоких скоростях в предыдущей части игры. По поводу настройки и тюнинга машин заявлений не поступило. Скорее всего, дело вновь ограничится кастомайзингом (простите за столь ужасное слово, но мне очень хотелось его использовать) окраски автомобиля.

В игре обнаружатся аж два игровых режима. Абсолютно новых. Называются Platform и Crazy. Можно, конечно, попытаться догадаться по названиям, что там будут за заезды. Но дело это неблагоприятное. Поживем – увидим, а пока информация нулевая.

А вот поклонники построения трасс наверняка обрадуются тому факту, что в игре будет встроенная утилита для мгновенного обмена созданными треками.

Но вернемся к игровому процессу. Авторы обещают представить нам в начале следующего года кардинально обновленный геймплей. Что ж, учитывая то, как возрастут в игре скорости, в это приходится верить. Ведь такие скоростные перемещения потребуют пересмотра всей физической модели, управления автомобилем, алгоритма столкновений и дизайна трасс.

Сами создатели игры говорят о новых треках как о новом “эксперименте”. Более приземленного слова они подобрать, видимо, не могут. Ну, естественно, будет усовершенствован и дополнен редактор трасс, появятся новые возможности.



Забавная раскраска. Но можно сделать лучше. Такая возможность, конечно же, предусмотрена

Небанальное усовершенствование

А теперь поговорим о самом удивительном в этой игре – графике. Почему надо удивляться? Сейчас отвечу на этот вопрос. Помните графику первой части? Скромно, но со вкусом. Местами – банально. Но в целом – симпатично. А теперь внимательнее посмотрите на графику Trackmania Sunrise. Как она вам? Как проработка автомобилей, задних планов? Эффекты, в конце концов? Очень симпатично, не правда ли? То есть можно даже сказать – красиво! А теперь – важная информация. Все представленное нашему вниманию великолепие сделано на прошлогоднем движке путем банального усовершенствования. Впрочем, беру слова обратно, называть такое усовершенствование банальным – кощунство. Вот что делает старание. И ведь наверняка у этой игры будут невысокие системные требования.

В общем, ждем. Мы любим игры, подобные Trackmania. Простые с виду, но очень глубокие по содержанию. С открытой архитектурой. И всегда открытыми для диалога разработчиками.

Н

С чувством вкуса у создателей игры все в порядке. Автомобили выглядят красиво и стильно



С такими грозными автомобилями игровой процесс новой игры будет восприниматься совершенно иначе!



Вы еще не забыли, что за трассы были в первой части! В Trackmania Sunrise они будут еще экстремальнее!



Деньги, женщины, машины

Наконец-то наши разработчики взялись за автомобильные игры! Появлялись, наверное, что неспроста расходятся эти игры по всему миру миллионными тиражами. Что-то есть в них такое, видимо.

Однако наш Левша даже блоху подковать в силах, а посему он абсолютно не заинтересован в создании очередных примитивных покатушек наперегонки. Он замысливает концепцию, в которой есть место всем кайфам жизни: и женщинам, и деньгам, и славе, и успеху. И автомобилям, конечно же! Вокруг них все крутится.

У вас все дома?

Вот именно такой вопрос возник в моей изумленной голове, когда я прочитал игровой пресс-релиз. Чужды дела твои, Господи. А ведь мы надеялись получить автосимулятор...

Но стоит признать, что в погоне за прибылью разработчики выбрали очень и очень правильное направление. Они совместили две вещи, которые всегда в моде и всегда приковывают внимание мужчины, практически независимо от возраста и образования. А кто составляет большую часть игровой аудитории? Я говорю о триумвирате: мужчины (игроки), женщины и машины (в игре). Ставка сделана на очень многообещающий симбиоз девушек в бикини и красивых, лакированных кузовов дорогих спортивных авто. Еще будут шоу, фоторепортеры, жюри, конкурсы, деньги, тюнинг, победы и участия. У вас уже кружится голова? Тогда читайте дальше!

Итак, в новом произведении игрок будет выступать в роли некоего человека мужского пола, который выбирает девушку, покупает для нее автомобиль, а затем отправляет их напрямик на авто-шоу, в котором будет проводиться конкурс "Мисс Авто". Дамочек и их автомобили будет оценивать

беспристрастное жюри. Надо сказать, по замыслу разработчиков, такие шоу устраиваются раз в год, и поэтому готовятся к ним конкурсанты очень тщательно. В перспективе выигравшая девушка станет суперзвездой с обложки глянцевого журнала и многомиллионным счетом в банке. К нам потянутся две очень важные вещи. Деньги и слава. "Славу я не знаю, но прославиться хочу".

Рудим женщинами

Но довольно абстракций. Пора перейти к реальным вещам. Как будет обставлен игровой процесс этого, не имеющего никаких прямых аналогов игрового произведения? Спешу заверить сразу, там все же будут трассы и гонки!

Разработчики обещают создать десять "сексапильных" девиц, за каждую из которых вы сможете играть. Уточняется немаловажная деталь — у каждой куклы своя история жизни и даже манера вождения (а вот это уже страшно!).

Позволено будет заниматься даже некоторыми элементами менеджмента и промоутерства! Вы будете заключать контракты на рекламу, снимать девушку на фотокамеру для публикации фото в журналах.

Перейдем к технической начинке. Что с автомобилями? Всего восемь машин, для которых разработчики выудили вполне приемлемое название — концепт-кары. Макеты автомобилей выполнены "профессиональным дизайнером автомобилей" (в кавычках, потому как цитата), также в работе над игрой принимает участие игровой художник Тимур Муцаев. Что ж, представленное на скриншотах купе выглядит вполне удобоваримо, впоследствии оценим и другие модели.

Сообщается о серьезности физической модели, но, думаю, не стоит рассчитывать на симулятор. Скорее

всего, мы увидим нечто аркадное. Машины можно будет тюнинговать и раскрашивать по ходу игры.

Обещаны и гонки. Гонки между девицами с уникальными манерами вождения. Любопытно, что победителем признавать будут не всегда ту, которая пришла первой. За артистизм, трюки и уничтожение противников также начисляются бонусы. Интересно, что будет, если научить нашу девушку снимать бикини перед членами (простите) жюри?

Трасс, как и девушек, также будет ровно десять штук. Все треки — кольцевые и "окружены великолепным ландшафтом". Ну, на скриншотах все довольно-таки мило, но очень уж пустынно и безжизненно. Надеемся, к релизу картинка будет выглядеть веселее.

Да, проект действительно получается самобытный. Гонки, женщины, шоу, деньги. Как говорит один мой знакомый в таких случаях: "Каждый хочет!" Признаемся — загорелись и мы. Что делать, стандартные автомобильные игры в общей массе надоели. Хочется чего-то оригинального. Идея "Адреналина" весьма интересна. Будем ждать успешной реализации.

P.S. В качестве музыки планируется "рок", тяжелый российский рок! Вот я сижу и думаю, уместен ли он будет в такой, с позволения, гламурно настроенной игре?

Красивые лакированные бока, окрашенные в "металлик". Отражения в них окружающего мира. Сдается мне, что с графикой у игры все будет в полном порядке



Если все модели в игре будут как эта, нам не придется краснеть за отечественного автопроизводителя



Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

Броня крепка...

The tanks were rattling like a thunder
The soldiers went to final fight
And here they carried young commander
With head all broken outright
"По полю танки грохотали"

Вольный перевод народной песни "По полю танки грохотали"

★ Жанр: Симулятор танка ★ Издатель: ИДЛК ★ Разработчик: Crazy House ★ Рекомендуемая конфигурация: Pentium 4 2.8 GHz, 1 Gb RAM, 3D-уск. (256 Mb)
★ Сайт: www.crazyhouse.ru

Война - самое привлекательное для игроков поле деятельности. Можно много раз обыграть одну и ту же битву с разных сторон, и ни одна из этих сцен не будет похожа на другую. Но при всем этом, как правило, мы всегда воюем за "хороших парней", которые из всех сил пытаются удержать завоевания демократии. Действо прыгает с земли на небеса и обратно, и никто не хочет ударить в грязь лицом, добавляя все новые и новые краски в сюжет.

Война - мать рога

Самый наглядный пример последних полутора десятилетий - война в Югославии. Этот регион уже был в какой-то степени опробован в Operation Flashpoint с полнейшим соблюдением вышеуказанных канонов жанра. Наличие танков в этой игре было необходимым условием, но, как вы сами понимаете, основной упор был сделан совсем на другое. В "Т-72" главным и единственным вашим оружием является танк, и только танк, даже пройти пешком от одной машины к другой не удастся.

Театр военных действий в Югославии - один из очень немногих за последние несколько лет, в котором танки использовались весьма активно. А раз уж там засветилась наша техника, то грех было не использовать такую возможность, тем более что приличных танковых симуляторов игровой мир не видел уже довольно давно. Теперь, благодаря стараниям разработчиков из Crazy House, "дырка" в жанре несколько затянулась, и остается воспользоваться случаем, чтобы восстановить кое-какие утраченные навыки,

да и просто поиграть в свое удовольствие.

Играть придется на территории Югославии, причем поочередно за обе воюющие стороны. Не знаю, в угоду чему это было сделано, но политкорректностью, такой обыденной вещью по ту сторону океана, здесь и не пахнет. К примеру, как вам миссия под названием "Геноцид"? Та, где вам надо срочно уничтожить всех гражданских, которые со всех ног улепечивают в направлении ближайшей вражеской базы. Думается, для нас, привыкших ко всему, это останется всего лишь игрой, но я несколько не сомневаюсь, что, когда игра будет продаваться на Западе, этой миссии в ней не будет. (Сейчас готовится новое издание игры, в котором этой миссии уже нет. - прим. ред.)

Но вернемся к процессу. После двух тренировок, в которых вас научат водить танк и стрелять по разным видам целей, вы можете начать кампанию, состоящую из восемнадцати миссий. В вашем распоряжении собственный танк, сопровождение из кучки пехотинцев и кое-какая боевая техника, управляемая AI. Задания большей частью исчерпывающе просты - доехать в точку А, попасть в засаду, отстреляться, уничтожив при этом всех врагов, и живым вернуться домой. Но зачастую сделать это не так просто, как кажется на первый взгляд.

Огня танковая техносила

Что же до нас донесла разведка. В "Т-72" для игрока полностью смоделировано три боевых машины - Т-34-85, Т-55А и одна из самых грозных современных боевых единиц, настоящий наземный крейсер, Т-72Б. Помимо этих

бронированных черепах, в игре задействовано еще примерно полтора десятка единиц военной техники, начиная с самоходных артиллерийских установок и заканчивая джипами и траншейными машинами. Не считая, конечно, самой универсальной боевой машины всех времен и народов - человека. Практически в каждом бою вас будет сопровождать пехота, иначе у вашего танка появится весьма большой шанс превратиться в огромную дымящуюся консервную банку с неаппетитной начинкой.

Физика и механика этих бронированных чудовищ проработана с точностью, достойной реального танкового тренажера, откуда, собственно, у игры и "растут ноги". На первой скорости танк чуть-чуть рвет с места, а разогнавшись, слегка подпрыгивает на кочках, которыми земля просто изобилует. Так что, если у вас отказала система стабилизации орудия, точно прицелиться на ходу нет абсолютно никакой возможности. Обязательно приходится останавливаться, превращаясь в легкодоступную неподвижную мишень. Список моделируемых систем довольно велик, но подлинную гордость разработчиков оправданно вызывает система повреждений. Список содержит повреждения гусеничных траков, отказы механических и электронных систем, приводов башни или пушки, и, наконец, гибель одного или нескольких членов экипажа, что приводит к частичной или полной потере боеспособности танка.

Разработчики с сожалением сообщают, что, несмотря на упорный труд, в игре не полностью реализованы некоторые фишки. Тут отсутствует ре-





Большому начальнику - большой автопарк



Ночной рейд на врага. В компании веселее

альная баллистика (она лишь приближена к реальной), не задействована динамическая защита современных танков, имеются некоторые неточности в прицеливании, не полностью смоделированы приборные панели. По большому счету, это не критично, потому что список возможностей и так достаточно велик для того, чтобы использовать их по полной программе.

Физика тяжелых машин ощущается во всем. В том, как танк преодолевает препятствия, как он разгоняется и тормозит, а уж момент переключения передач просто рвет танк, так что ты буквально спиной ощущаешь этот рывок. Я уже не говорю о том, что в кое-какие моменты движок может просто заглохнуть от несвоевременного переключения передачи. Некоторые сомнения, на мой субъективный взгляд, вызывает способность здоровенной машины, которая весит не один десяток тонн, стоя на нейтральной передаче, начать катиться под уклон, не превышающий нескольких градусов.

Дерни за веревочку...

Интерфейс в игре прост до безобразия. Я говорю это не с целью принизить его достоинства, а, наоборот, что-

бы подчеркнуть их. Все сделано максимально лаконично и просто, и разобраться в управлении удастся буквально через несколько минут после начала игры. Разработчики не стали полностью моделировать приборы и органы управления танка, а вынесли на экран лишь самое необходимое, за что им честь и хвала. В наличии имеется спидометр, указатель уровня топлива и положения рычагов управления и пара-тройка других. Дополняет общую картину здоровый минимум индикаторов и переключателей, при помощи которых можно получить всю необходимую информацию о состоянии самого танка и систем вооружения. Ну и, как стандарт в боевых симуляторах, не последнее место на экране занимают компас и индикатор повреждений. Все это легко охватывается взглядом, и вся информация переливается очень быстро.

Управление заточено большей частью под клавиатуру и мышь, хотя можно подключить и джойстик. Но я не советовал бы его использовать, хотя бы по той простой причине, что здесь нельзя настроить чувствительность по осям, и для вращения башни и пулемета приходится совершать буквально микро-

скопические движения пальцами, а для того чтобы полностью нейтрализовать тормоза, необходимо постоянно держать ручку отжатой от себя до упора. И еще, раз уж речь зашла об этом, неплохо было бы иметь возможность инвертирования осей, а то на некоторых моделях джойстика рукоятка газа работает "наоборот". Повторюсь, джойстик является второстепенным орудием игрока, общаться с танком посредством мыши гораздо удобнее.

Система отдачи команд удивительно проста. В ней используются десять цифровых клавиш, без всяких там подменю с дополнительными опциями. В ваш арсенал как командира входят такие команды, как "вперед", "назад", "левее", "правее", "открыть/прекратить огонь" и еще несколько настолько же простых указаний.

При желании можно легко переключиться на вид "от третьего лица", но управление внешней камерой не очень удобно. Она весьма инерционна и перемещается до раздражения медленно. На мой взгляд, ее не мешало бы немного загрузить для более точного выбора удобного угла обзора, ведь пользоваться ей приходится очень часто.



Изумительная способность T-72 окапываться приводит в неописуемый восторг всех трусов



Вот он - эпицентр небольшого землетрясения. А результат проявится метров за восемьсот отсюда



Командир, прибор!

На выбор игрока предоставляется одно из четырех мест – водителя, наводчика, пулеметчика и командира, остальные же занимает искусственный интеллект, который зачастую оставляет желать лучшего. Водитель, получив команду двигаться к опорной точке маршрута, совершает весьма странные эволюции, порой направляясь в противоположную сторону, причем иногда это напрягает до такой степени, что приходится садиться за рычаги самому.

Но плюстит иногда не только водителя. Наводчик Т-34 частенько своевольничает, пользуясь тем, что для выстрела этому танку необходимо остановиться. Он не просто отдает команду "Стоп", когда ему хочется пострелять, но еще, видимо, пинает водителя так, что тот с перепугу хватается за рычаг горного тормоза и останавливает танк, несмотря на то, что командир, то есть вы, страшно ругаясь, настаивает на продолжении движения. Вообще, зашуганный водитель с большим энтузиазмом подчиняется команде остановиться, и иногда многотонная машина, несущаяся на полном ходу, мгновенно замирает, чуть ли не тыкаясь стволом орудия в землю. Если бы люки у танка в этот момент были открыты, могло бы произойти принудительное катапультирование командира с последующим приземлением его в глубине вражеского тыла.

И еще один момент, на котором хочется остановиться. Танки и другие боевые машины, ведомые АГШными водителями, иногда вытворяют такие перлы, что не знаешь, плакать или смеяться. Наехав на забор, они зачастую переворачиваются и начинают просто некоторое время скакать на одном месте, мгновенно меняя положение с "лежащего" на "стоячее" и обратно, вертясь при этом вокруг всех своих осей. А все дело в опции "устанавли-

вать всю технику на колеса после переворота", которая находится в настройках игры. Отключайте ее, и все будет путем. Долой аркадность!

Зримитаж на колесах

Одно из основных качеств, на которые разработчики делают упор, – графика. Спорю нет, она красива, иногда из глубин мыслительных процессов даже непроизвольно вырывается эпитет "великолепна". Как заявлено, на каждую модель потрачено более пяти тысяч полигонов, причем текстурки то не простые, а обработанные непрым словом "бамп-мэппинг". И, вопреки всему вышесказанному, модели все равно выглядят хорошо. Шутка...

Они действительно поражают качеством, иногда даже хочется прямо-таки погреть свои осязательные способности и ощутить шероховатость брони нашего механического друга. Очень красиво выглядят выстрелы. Из ствола пушки вырывается сноп пламени, танк слегка подпрыгивает, а под гусеницами поднимается пыль. Впечатляет.

Немного портит картину огонь, пожирающий технику и (!) братьев-танкистов. Вроде бы и горит, вроде бы и пламя колеблется, а все равно, как говорится, не радует. Все же остальные эффекты, использующие particles, очень даже неплохи и способны время от времени порадовать игрока. Только не забудьте приобрести видеокарту понавороченнее, иначе все это будет дико тормозить.

При всех этих графических фишках кое-что остается непонятным. Скажите, пожалуйста, с какого такого перепугу внешний вид кнопок интерфейса и качество заставок в момент загрузки уровня зависит от общих графических настроек? Если выставить качество текстур на минимум, то все эти картинки превращаются в расплывчатые пятна, которые невозможно разглядеть. Но это мы видим не

очень часто, а во всем же остальном картинке практически нет претензий.

О звуках можно говорить в более спокойном тоне. Как минимум, они не мешают. Выстрелы звучат почти как выстрелы, наша тележка на гусеничном ходу движется именно в той звуковой атмосфере, которую мы привыкли слышать, наблюдая прохождение танков мимо своего дачного участка. А к недостаткам звукового сопровождения можно отнести, к примеру, то, что некоторые команды могли бы звучать и поспокойнее. Не совсем понятно, почему команду "Открыть люки" или "Пушку по курсу танка" командир должен выкрикивать голосом, дрожащим от истерики. Да и добавить немного шума в голос не мешало бы, это ж радиообмен, а не сессия в студии звукозаписи.

Нешто мы не сможем?..

Игра создавалась при весьма активном участии настоящих профессионалов в танковом деле. Не буду раскрывать их фамилии, чтобы не нарушать обороноспособность дружественной нам державы, отмечу лишь, что они поработали на славу, создав неплохой продукт. Но, несмотря на все это, чувствуется некоторая недоделанность продукта. К примеру, у него просто ужасное руководство, из которого, конечно, можно почерпнуть основы управления танком, но скажите мне, к чему мне знать, что я обязательно должен "сделать доклад командиру о результатах стрельбы"? А где же подробное практическое руководство? Если уж системы танка настолько наворочены, то неплохо было бы иметь не только представление о последовательности действий, но и о том, как в действительности с этим управляться. А уж о возможности отдавать команды на тактической карте просто сказано, что она есть. А каким образом это делать – не расписано.

Или такие мелочи, как периодический краш игры и выдаваемые при этом сообщения (цитирую) "Ошибка в программе, произошедшая в результате какого-то бага" с ехидным смайликом в конце фразы. Или же то, что игра на время вываливается на рабочий стол при запуске миссии и потом загружается по новой, как другая программа. Создается впечатление, что с выпуском "Т-72" слегка поторопились, оставив нетронутыми подобные недоделки, которые очень сильно контрастируют с действительно классными фишками, присущими только ей.

В общем, ждем патча и играем. Прямо сейчас играем, потому что, несмотря на некоторые промахи и упущения, наши виртуальные танки все равно красивые и наворочены. Мы опять впереди планеты всей...

РЕЙТИНГ	
ИГРОВАЯ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★
7.9	

Reckless Driver

Суэта в комнате!

Аркадные автогонки • Jaleco Entertainment • Blade Interactive Studios
Pentium 4 1.6 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb) • www.jaleco.com/roomzoom

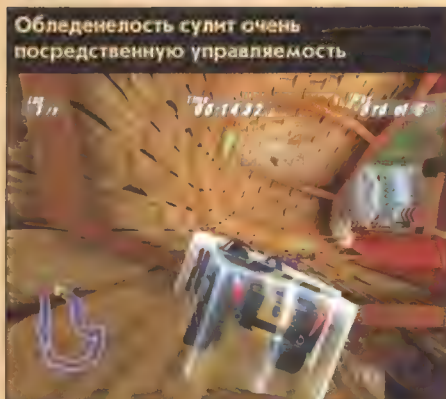
Эх, захлестнула меня ностальгия, когда в руки попал диск с Room Zoom: Race for Impact. Вспомнил, откуда на самом деле корни растут у использованной в современном проекте идеи. И прослезился, ибо Re-Volt, который является в данном случае предтечей, уже разменял черт знает какой десяток!

Это было в прошлом веке, уважаемые. В конце девяностого девятого года! Отличная игра, великолепная управляемость контролируемых посредством радио машинок, забавные трассы: вокруг дома, по супермаркету, по квартире. Воспоминания свежие, как будто последний раз играл в Re-Volt ну, максимум, несколько месяцев назад! Интересно, способен ли будет остаться в памяти на такой же срок этот самый катализатор воспоминаний - Room Zoom?

Не тормози-и-и-и-и-и!

Room Zoom не хочет утомлять игрока долгими путешествиями по экранам опций. Здесь все просто: клавиатура уже настроена, причем правильно. Плюс игре. Звук и графика также не нуждаются в отладке, это было сделано перед запуском. Остается только определиться, в каком же режиме мы хотим играть, и ткнуть по соответствующей табличке кнопкой мышки. Дело-то!

И вот мы уже начали чемпионат (в разовом заезде делать нечего). Рассматриваем предложенные автомобили.



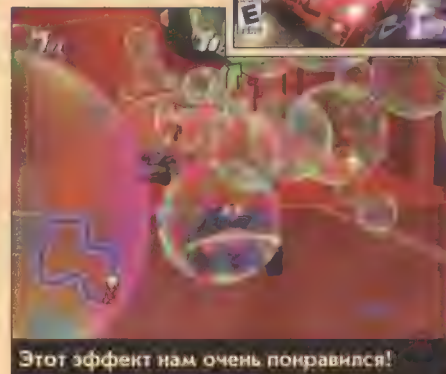
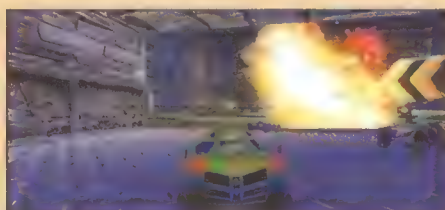
Стильные и красивые игрушки! Разработчики создали интересный автопарк. У любой машины четыре базовые характеристики и соответствующий этим параметрам тип кузова. Например, мощная, тяжелая, но неповоротливая машина выглядит соответственно - брутальный дрифт. Легкий и отлично управляемый автомобиль - небольшой спорткар. Раскраска яркая, кузова скроены ладно, красиво все.

А на трассе различия чувствуются? Да, причем с первого раза. Лично мне понравилось управлять всеми транспортными средствами. Управляемость и характеристики действительно у всех машин различные, приходится привыкать, отыскивая козыри каждой.

Суматоха!

Заезды проводятся по комнатам, кухням, ванным, каким-то сараям. Признаться, отчетливо понять во время гонки не получается - если на голову не упадет рулон туалетной бумаги или путь не преградит гаечный ключ, дающие примерное представление о том, где мы находимся.

То, что происходит во время гонки, легко можно описать парой слов: хаос и суматоха. Машины все очень вертлявые и рулятся легко, позволяя без лишних торможений обходить практически все препятствия и вписываться в любой сложности повороты. На трассе невероятное количество интерактивных объектов, которые можно разрушать и перемещать тщедушным тельцем своего автомобиля. Постоянно что-то обрушивается, что-то откуда-то внезапно прилетает, происходят страшные взрывы и эффектные вспышки, что-то дымится и разламывается. И это притом, что маршрут



неоднозначен и зачастую сложно понять, куда, собственно, ехать дальше! А противники не просто не дают заскучать, они достают каждую секунду! Пихают, стреляют, замораживают... Кстати, мы еще не говорили о бонусах. Впрочем, отдельного разговора разбросанные то тут, то там эффектно светящиеся бонусы не заслуживают. Все довольно-таки стандартно. Да и толку от их использования немного. Все равно события сменяются с калейдоскопической быстротой, и определить победителя нельзя до последних сантиметров заезда.

Интересно ли это? Когда играешь, да. Пройдя одну трассу, хочется тотчас же начать следующую и так далее. Но игра почему-то не разрешает нам сохраняться между гонками. В чем подвох? Если у вас не хватило времени на пару последних заездов, почему необходимо начинать все заново? Стоп. Мне надоел этот хаос. Вернусь к игре позже...

Пауза

После игровой сессии в Room Zoom внутри не остается ровным счетом никаких эмоций. Только что потратил час, и непонятно, в общем-то, на что. Да, графика очень неплоха, эффекты в норме и звук соответствует динамизму событий. Но как-то не цепляет. Слишком просто. И слишком уж все это до боли знакомо. Абсолютно ничего нового. И суэта. Суетливый игровой процесс все-таки немного утомляет. Нет, я не говорю, что Room Zoom - неинтересная и плохая игра. Нет. Выполнено все очень достойно. Но настолько же и вторично. Поэтому неинтересно, быстро забывается и нет желания возвращаться вновь.

Но если жанр для вас новый - попробуйте, скорее всего, понравится.

Но помните, что Re-Volt был на порядок лучше.

МИРОВОЙ ИНТЕРЕС ★★★★★
ГРАФИКА ★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★
УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА ★★★★★

6.4

Восемнадцать колес, а не вставило...

Леонтий ТЮТЕЛЕВ



Совсем недавно мы знакомили вас с превью 18 Wheels of Steel - Pedal to the Metal. К этому произведению мы отнеслись с некоторой долей скепсиса. И тому были основания. Ведь предшественник не отличался ни хорошей графикой, ни увлекательным игровым процессом. Помнится, мы даже советовали игроками класть тяжелый предмет на стрелку "вверх", ответственную за ускорение фуры, и спокойно идти наливать себе кофе — некоторые перегонки между базами были непозволительно меланхоличны...

Много воды утекло с тех пор. 18 Wheels of Steel - Pedal to the Metal располагает самой обширной картой из всех, когда-либо появлявшихся в подобных играх. В качестве одной из наиболее серьезных "фиш" выступает менеджерская деятельность и возможность стать "магнатом" перевозок. Да! И кнопку теперь ничем зажимать не надо — для этого есть "круиз-контроль"...

Что и как

Интерфейс игры довольно приятный и дружелюбный. Симпатично анимированные окошки опций, эффектный тягач с прицепом аэродинамического вида, на заднем плане закат, горы — красота! Все настройки на месте, но так и не удалось обнаружить клавишу, ответственную за переключение позиций камеры. Все, что можно в игре, — крутить точку обзора вокруг автомобиля с помощью мышки. В принципе, достаточно удобно. Создаем водителя, выбираем тип внешности и переходим в основной режим игры.

Как и в прошлой серии, мы получаем задание, отправляемся на необходимый склад, начиная большое путешествие. А вот и наша фура! Осторожно сдаем назад ("аварийка" включается сама) и, нажав нужную клавишу,

вступаем с первым грузом в жесткую сцепку. Нас ждет ознакомительный маршрут. Вверху слева висит напоминание о месте и времени доставки, роде груза и вознаграждении, что подстегивает. Кстати, одна минута местного игрового времени примерно равна реальной секунде (а может быть, даже короче), поэтому дни тут пролетают незаметно и часто приходится любоваться закатами и рассветами. Ну, раз уж речь зашла о смене времени суток, то надо дать оценку этому обязательному для дальнбойных проектов явлению. В целом переход из света во тьму и наоборот выполнен неплохо. Изменяются краски окружающего мира, свет. Однако в один прекрасный момент происходит резкое переключение (как будто кто-то нажал на выключатель) — небо резко светлеет, ночь внезапно отходит на второй план. Быть может, это недочет одной отдельно взятой системной конфигурации, но, тем не менее, у нас было именно так.

На верхнем информационном табло висит также информация о повреждениях. Как удалось понять, речь идет о причиняемом грузу вреде, который мы наносим во время транспортировки. В тот момент, когда прицепа нет, данный индикатор отсутствует, что дает все основания предположить, что здесь нет алгоритма повреждений! Практика подтверждает это неутешительное предположение. Поврежде-

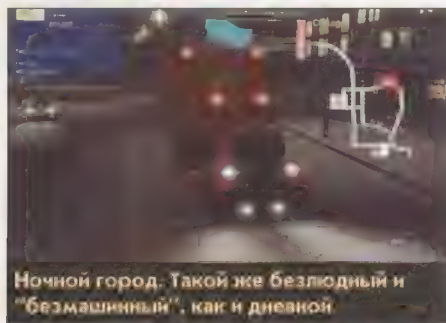
ния и впрямь не при делах, даже на уровне тривиальных внутренних просчетов, не говоря уже о каком-то их визуальном воплощении. Что ж, у нас есть повод усомниться в качествах 18 Wheels of Steel - Pedal to the Metal как симулятора.

Слева притаился еще один информационный дисплей. Этот предоставляет информацию об автомобиле: сколько осталось топлива, горят ли фары и т.д. Если топливо кончилось в пути, придется общаться со спасателями-барыгами из местной службы "911". Это ушлые ребята впарят вам полбака топлива за 500 зеленых рублей. В то время как на заправке за меньшие деньги можно легко залить до максимума. Так что будьте внимательнее!

Слева внизу — некое подобие пейджера. В эфир постоянно вылезает соратники по перевозкам, отпуская разного рода реплики. Здесь же появляются сообщения о том, что преследует полиция (странно, но не всегда догоняет) или кончается топливо. Есть еще карта в верхнем правом углу.

Из интересных нововведений — фактор усталости водителя. Но изначально эта функция находится в отключенном состоянии, можно активировать ее, если есть такое желание. Но тогда будьте готовы к тому, что придется отдыхать между рейсами. Отдых имеет еще одно полезное свойство. Это убийца игрового времени.





Ночной город. Такой же безлюдный и "безмашинный", как и дневной.

Иногда в промежутках, когда один заказ выполнен, а другой еще не выдан, надо как-то скоротать время. Два щелчка — и прошло шесть часов. Красота!

Игровой мир

Самое время оценить масштабность игрового мира 18 Wheels of Steel - Pedal to the Metal и дать оценку проработки окружающей среды. Ибо большую часть времени (по крайней мере, в начальной стадии игры) вы будете проводить за рулем, и от разнообразия происходящих вокруг событий, в которые вы должны быть вовлечены, в огромной степени зависит интересность игры.

Да, карта весьма обширна, спору нет. Она захватила всю территорию США, а также прилегающие штаты Мексики и Канады. Казалось бы, "Дальнобойщикам" с их скромной Калифорнией можно даже не вступать в спор с таким великолепием конкурента. Однако проверка быстро расставляет все по своим местам. Ведь Америка у разработчиков получилась довольно-таки маленькая. Города находятся очень близко друг к другу. И, путешествуя то здесь, то там, ловишь себя на мысли, что все как-то несерьезно, очень уж откровенно зажато и уменьшено.

Создатели игры не поленились воспроизвести все самые крупные го-

рода. Чикаго, Лос-Анджелес, Денвер и т.д. Когда вы въезжаете в черту города, карта становится подробнее и мы можем оценить тщательность проработки локации. Согласитесь, Чикаго, состоящий из пяти (или десяти, мы не посчитали, но на глаз — очень мало) улиц, похож не на Чикаго, а на придорожный поселок городского типа. Атмосферу игре такие города добавляют очень незначительно.

Знаете, почему вся эта "безрадостность" так очевидно бросается в глаза? Потому что мир 18 Wheels of Steel - Pedal to the Metal не интерактивен! Он очень скуп на какие-либо события. На городских улицах нет людей. Ни одного человека! Не считая редких, приклеенных к седлам мотоциклов байкеров. Трафик, даже если соответствующий ползунок в опциях выставить на максимум, — ну просто никакой! В час пик по городу двигаются "два калеки". Обещанная полиция с улучшенным алгоритмом работы проявляет себя только по очень большим праздникам. Можно вытворять на скоростных хайвэях любые пируэты. Можно ехать между двух полос, собирая за медлительной "фурией" целый хвост гражданских автомобилей, которые даже не могут посигнализировать или помигать дальним светом фар! Можно красться по правому ряду, меткими ударами выбивая всех обгоняющих на обочину. Пострадавшие будут только жалобно мигать "аварийкой", оставаясь в зеркалах заднего вида! И только если пронестись сквозь пограничный контроль под знак STOP на скорости в пятьдесят миль в час, вас тут же догонит патрульный автомобиль. И что бы вы думали? Он начнет кричать вам в мегафон и оттирать к обочине? Игра не способна просчитать такие незначительные детали. Вас тупо поставят перед фактом — минус 1000 долларов. До свидания, катите себе дальше! Да,

иногда начинается дождь и сверкает молния. Это радует. Погодные эффекты выполнены хорошо, разнообразны геймплей, но, увы, не спасают его.

После прочтения этих строк, не возник ли вопрос о том, как в это можно играть? Не скучно ли?

Ответ прост. Играть можно, но действительно скучно.

Узкоспециализированный

В графической основе 18 Wheels of Steel - Pedal to the Metal — выдавший виды движок Prism3D. Признаться, мы не рассчитывали на какие-либо чудеса. Но результат работы программистов следует признать удовлетворительным. На высокой детализации игрушка смотрится вполне достойно. Машина проработана на славу. Окружающая среда тоже вполне симпатична. Да и освещение пристойное. Поэтому за графику — твердая четверка. Графика в игре неплохая. Да и звук выдерживает критику.

А как дела с физической моделью? О ней мы так толком и не поговорили. Физика сильно упрощена. Более-менее правдоподобно выглядят лишь динамические показатели машины. Большой тормозной путь, солидное время на разгон. А вот дальше — вагон и маленькая тележка упрощений. Например, можно войти в очень крутой поворот на максимальной скорости (около 50 миль в час) с цистерной топлива и не перевернуться. Удары в лоб об отбойник могут не нанести грузу никаких повреждений. Про "неубиваемость" фуры и примитивный алгоритм столкновений мы уже говорили.

И что же за игра такая получается в итоге? Очень средняя игра. Нам показалась еще и скучной. Пустой игровой мир, очень простая физическая модель, слабая мотивация игрока. Можно предположить, что проект понравится лишь поклонникам жанра грузовых перевозок. А рекомендовать эту игру кому-то еще как-то неудобно.

Н

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★☆☆
ГРАФИКА	★★★★★☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★☆☆
РЕАЛИЗМ	★★★★★☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★☆☆
6.9	

А это наш ноутбук. Доступна кое-какая статистика. Любопытно, что карта, помимо всего прочего, дает даже информацию по погоде



Белая ворона - 4

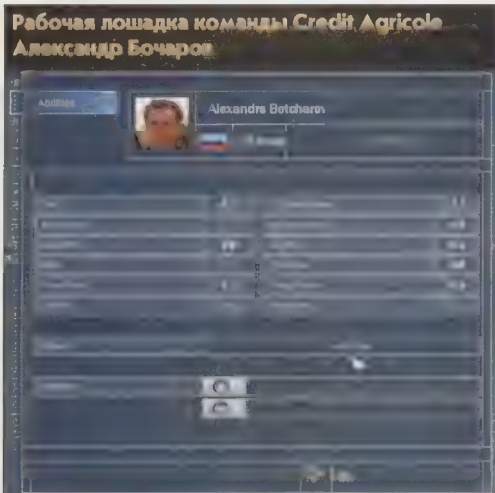
Владимир ЧАПЛЫГИН



18 национальных чемпионатов, самые знаменитые международные соревнования, реально существующие спортсмены, куча лицензий, новые ракурсы для свободно вращаемой камеры плюс сотни километров дорожного полотна. Все это дело хорошенько перемешано с несметным числом менеджерских опций и приукрашено голосами профессиональных комментаторов Дэвида Даффилда и Патрика Часа (во французской версии). Таков рецепт Cycling Manager 4. Блюдо получилось вполне съедобным, но на любителя. Эдакая белая ворона от мира компьютерных игр.

Один в поле не воин

Главное оружие победы в Cycling Manager 4 – соблюдение заранее выбранного плана. Примером неслаженности коллективных действий может послужить выступление «Т-Мобайл» на последней «Тур де Франс». Несмотря на выигрыш в командном зачете, ее члены продемонстрировали явное пренебрежение к своему капитану немцу Яну Ульриху, и тому пришлось все делать практически в одиночку. В то же время все личные достижения его главного конкурента американца Лэнса Армстронга стали плодом поддержки со стороны работавших на него партнеров по команде.



Если вы не хотите допустить подобной ситуации в игре, тогда извольте перед каждым заездом тщательно выстраивать тактику, оперируя теми или иными умениями членов вашей команды. Несколько человек вы отдадите на растерзание, заставляя их гнаться за лидером соперника. Сначала он изо всех сил пытается выдержать столь высокий темп, но в самый ответственный момент выдыхается и уступает место вашему звездному спринтеру, который все это время оставался в тени. В этом и заключается смысл слаженных командных действий.

Искусственный интеллект противников стал мыслить более масштабно. Теперь ваши оппоненты держат в уме результаты предыдущих этапов и, уже основываясь на них, строят стратегию поведения в очередном заезде. В местах, где соперники чувствуют свою явную слабость, они не станут геройствовать, а попросту отдадут инициативу в чужие руки. Зато они непременно постараются наверстать упущенное при более благоприятных для себя условиях.

Долгий путь к совершенству

Для того чтобы понять, какой большой шаг вперед за этот год сделал сериал в области графики, достаточно сопоставить скриншоты из нынешней и предыдущей части игры. Разница внушительная. Трехмерное изображение происходящих в Cycling Manager 4 событий, в отличие от своего предшественника, не разваливается на куски. Виртуальный оператор четко держит в кадре не только неплохо выполненные модели велосипедистов,

но и окружающий трассу природный ландшафт. Леса, кустарники, лысые холмы, слегка заросшие травой равнины сделаны на совесть и существенных нареканий не вызывают.

Увы, сказать то же самое о погодных условиях и моделях зрителей язык не поворачивается. На экране монитора они выглядят чересчур архаично и явно не дотягивают до современных графических стандартов. Впрочем, не стоит забывать, что перед нами все-таки менеджер, а не симулятор, с графики которого совсем другой спрос.

Игра не для всех

Перед нами лучший менеджер велосипедной команды. Ни прибавить, ни убавить. Да только кому нужен данный титул, если поклонников столь крайне специфического жанра среди наших читателей можно пересчитать по пальцам. Сотрудникам Cyanide Game Center направить бы все свои усилия на футбол или хоккей, вот бы тогда была отрада геймерам. А так мы имеем очень крепкий продукт чересчур редкой породы, которому ваш покорный слуга сознательно занижил итоговую оценку за экстерьер. Иначе у вас сложится впечатление, что белая ворона настолько хороша, что ее многочисленным черным сородичам надо срочно разыскивать для себя краску.

РЕЙТИНГ	
МИРОВОЙ ХИТ	★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★
РЕАЛИЗМ	★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★
6.6	



Владимир ЧАПЛЫГИН

Для тех, кто пропустил Олимпиаду

★ Жанр Спортивный симулятор ★ Издатель Sunrise Games ★ Разработчик Independent Arts Software
★ Рекомендуются Pentium 4 1.5 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb) ★ Сайт www.sommerspiele-game.de

В игровой индустрии сложилось так, что ни одно крупное спортивное соревнование не остается без внимания разработчиков. Виртуальные континентальные и мировые чемпионаты по футболу от EA Sports уже не первый год являются для нас доброй традицией. Не стали исключением недавно отгремевшие в Афинах XXVIII летние Олимпийские игры. Тут же по горячим следам на свет появилось сразу два продукта: Athens 2004 для PlayStation 2 и не обремененный лицензиями Summer Games 2004 для PC. Уж лучше бы мы остались без Олимпиады, ибо хилый "герой" этой страницы по всем статьям проигрывает своему приставочному конкуренту. Конечно, принцип "главное не победа, а участие" никто не отменял, но, согласитесь, он больше похож на утешение для слабых.

А компот?

Из множества олимпийских дисциплин выбрано одиннадцать. Причем все они относятся к неигровым видам и подразделяются на три класса: легкая атлетика, плавание и пулевая стрельба. Правда, последний представлен лишь невразумительной пальбой из пистолета по мишеням на дистанции 25 метров. Другие классы солиднее: тут вам и спринт на 100 и 400 метров, и два вида бега с барьерами (110 и 400 метров, соответственно), и прыжки в высоту. Состязания на воде пред-

ставлены 50, 100 и 400-метровками вольным стилем, а также 100 и 200-метровыми заплывами баттерфляем. В итоге получается эдакое одиннадцатиторье.

Граждане, пожалуйста, соблюдайте регламент

Игра позволяет отточить мастерство в каждом виде соревнований посредством проведения тренировок. Да только кому они нужны, если сами состязания выполнены из рук вон плохо. Подробно разбирать причины столь неудачного игрового процесса даже и не хочется. Что поделаешь, если у программистов, пардон, руки растут не из того места.

На фоне всеобщего мрака режим Hotseat оказался единственной отдушиной. В нем за одним компьютером между собой по очереди могут сразиться до 8 человек или же двое геймеров одновременно. Благо на управление спортсменом отводится всего лишь пять клавиш, причем четыре из них — это банальные стрелки, указывающие направление движения.

Доктор, может, меня в реанимацию?

Движок собственноручной выделки непременно заставит вас припомнить те времена, когда деревья были большими, а трехмерные модели персонажей кособокими и угловатыми. Нынче подобное графическое уродство в жанре спортивных симуляторов

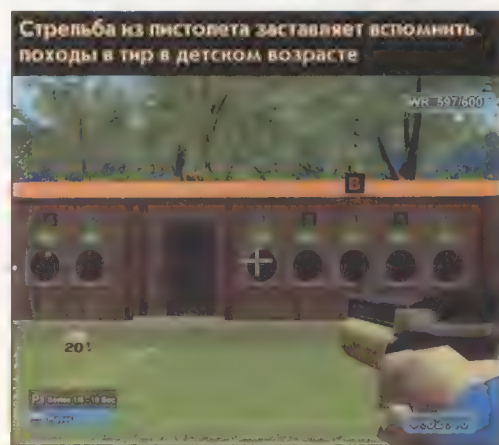


не сыщешь днем с огнем. Представленные здесь скриншоты (выбирались самые красивые) сделаны в тот момент, когда все графические настройки в игре были включены по максимуму. Когда я впервые увидел подобную картинку, мне захотелось обменять свою продвинутую видеокарту на древний 3Dfx. И я бы не удивился, если железяка конца 90-х годов прошлого столетия выдавала бы на экран монитора точно такой же результат. И плевать на более-менее сносно выполненную воду в бассейне, динамические тени, анизотропную фильтрацию, антиалайзинг и заявленные разработчиками 64 Mb на борту видеокарты в качестве рекомендуемых требований. Summer Games 2004 не помогут даже 512. Проверено. Такое не лечится. В морг, только в морг.

А на мозильной плите он написал...

Продукт от Independent Arts оказался настолько легковесным, что он попросту сломался под напором своих чрезмерно огромных амбиций. Как говорится, не по Сеньке шапка. Самое главное достижение — тематика Олимпийских игр. Все остальное Summer Games 2004, увы, можно записать только в пассив.

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★
РЕАЛИЗМ	★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★
5.8	



Владимир ЧАПЛЫГИН

А нам *локауты* ни по чем

★ Жест Симуляционный компьютер ★ Издатель Electronic Arts ★ Разработчик EA Sports, EA Canada

★ Процессор Pentium III 1 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb) ★ Сайт www.easports.com/games/nhl2005/home.asp



Очередной сезон Национальной Хоккейной Лиги задерживается на неопределенный срок. Велика вероятность того, что он и вовсе не состоится. Кубок Стэнли рискует остаться не разыгранным. Такое в истории НХЛ случалось лишь однажды, когда в далеком 1919 году из-за разразившейся эпидемии гриппа была отменена финальная серия поединков между "Монреалем" и "Сизтлом". Сейчас причина простая выглядит куда меркантильнее - локаут. Владелец клубов не поделили деньги со спортсменами и таким нехитрым способом выражают свое недовольство. Зато в виртуальном хоккее от Electronic Arts угрозы команд собрали под завязку набитые зрительными стадионы и, наплевав на вынужденную безработицу своих реальных прототипов, дружно выкатили на лед.

Настрой игру под себя

Ни для кого не секрет, что в серии NHL огромное внимание уделяется различным нюансам игрового процесса. Изначально выставленные по умолчанию настройки явно не годятся. Хоккеисты пулей носятся по льду, при этом бешеная скорость набирается и гасится в мгновение ока. Спрашивается, как это соотносится с обещаниями разработчиков внедрить реалистичную физическую модель с постепенной раскаткой, торможением и движением по инерции? Очень легко, если хорошенько покопаться в меню настроек и изменить расположение нескольких ползунков на свой лад. Скорость игры лучше всего свести к нулю, а силу, точность ударов, агрессивность и ускорение игроков надо уменьшить до единицы. Помимо этого, поставьте на максимум сложность чеков, а отвечающий за их силу ползунок передвиньте в крайнее левое положение. Вот теперь можно играть не в аркаду, а в настоящий симулятор хоккея.

Что касается индивидуальных характеристик спортсменов, то в этом

году здесь тоже не обошлось без новшеств. К числу показателей добавились отдельные рейтинги для кистевого броска (мощность и точность), при этом сила щелчка никуда не исчезла.

Вообще, оценка умений реальных хоккеистов всегда была для разработчиков достаточно проблематичным занятием. Во всех без исключения эпизодах сериала нет-нет, а проскальзывал какой-нибудь обидный ляп. Не оказалась исключением и NHL 2005. Пожалуй, самый быстрый канадский защитник Эрик Брюер обладает следующими параметрами: скорость - 84, ускорение - 81. Справедливо? Впрочем, это мелкие придирки. В целом деятельность хоккеистов за прошлый сезон оценена корректно и по заслугам, хотя нельзя не заметить сформировавшуюся тенденцию год от года снижать игрокам их скиллы.

Не без претензий

Что не понравилось, так это крайне неудачная система формирования плейтера и не совсем удобная организация просмотра командной статистики.

В первом случае во время редактирования нельзя навести курсор на фотографию интересующего вас хоккеиста и перетащить ее в необходимое вам место. Чтобы сменить игрока, сначала следует нажать на его физиономию, потом во всплывшей табличке указать на фамилию того, на кого вы хотите его поменять. Если желаете полностью перетасовать состав, то подобную кропотливую операцию приходится проводить чуть ли не с каждым членом команды.

Второй недостаток состоит в том, что меню раздроблено на слишком большое число пунктов. Видимо, перед нами плата за избавление от ига выполненного в HTML интерфейса двух предыдущих серий. Впрочем, к этому со временем привыкаешь и попросту перестаешь замечать.

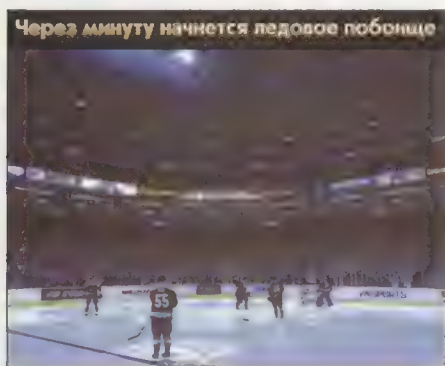
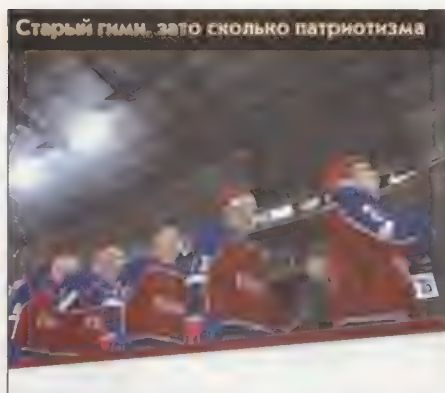
Я открыт

Разобравшись с многочисленными настройками и с предшествующими стартам поединка менюшками, вы на-

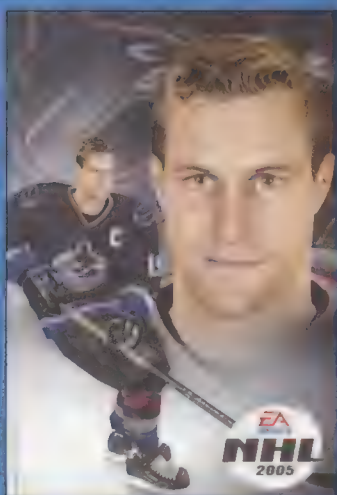
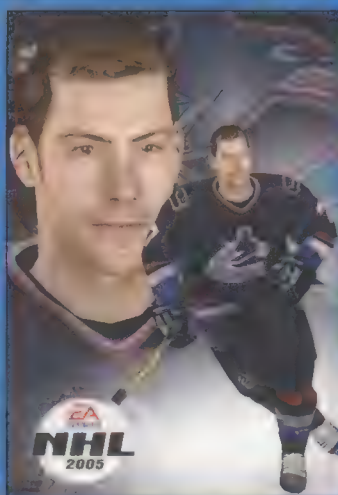
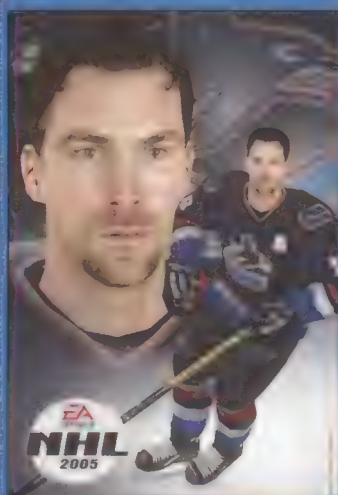


конец-то попадаете в режим трехмерной трансляции матча вашей команды. Так получилось, что у автора этих строк сложилась традиция начинать свое знакомство с очередным эпизодом сериала NHL при помощи изучения сборной России. Первое, что на сей раз бросилось в глаза, так это загадочное исчезновение из игры нынешнего российского гимна. Вместо него звучит "Патриотическая песнь" Михаила Глинки. Странно, год назад гимн был правильным. Вроде бы мелочь, но крайне неприятно.

Главная фишка NHL 2005 - это разделение системы Open Ice на несколько частей. Суть сводится к тому, что на ограниченном пространстве ваши партнеры не ломаются всем скопом в одну точку, а достаточно умело открываются для пасов и тем самым ставят защиту соперника в тупик. В качестве наглядной иллюстрации могут послужить слаженные командные действия



Меню краем



Теория североамериканского локаута

Национальная хоккейная Лига закрывает свои двери для зрителей уже не в первый раз. Последний случай состоялся в 1994 году. Ровно 103 дня фанаты хоккея обходились без своего любимого зрелища. Как и досюда нет надежд, юридическим способом для разрешения поступившего окончания срока действия соглашения между профсоюзом игроков и владельцами клубов. Не трудно догадаться, что, если бы все было хорошо, заключение нового соглашения не заставило бы себя долго ждать.

Суть нынешней истории состоит в том, что владельцы команд критикуют не только поведение своих игроков и без того немалые зарплат. Сэйнас НХЛовец зарабатывает в среднем \$1,8 млн. в год. Разумеется, звезды получают более внушительные суммы. Наггнерер, Пьерр Форберг заключивший 11 млн., Дэн Сэкс - 9,9, а Роб Бинэйс - 9,3. За последние два года лига понесла убыток в размере \$497 млн. Прогноз 75 процентов всех доходов клубов НХЛ уходит на выплаты игрокам в контрактах. Комиссар лиги Гари Бэттман (интересного общего со знаменитой летучей мышью, просто фанатом у него такая) предлагает ввести так называемый потолок для зарплат, а также принять закон, по которому на игроков уходило бы не более 50 процентов от доходов.

В НХЛ существует два способа решения конфликтов. Первый - забастовка игроков, когда они отказываются выполнять условия своего контракта и они активно настаивают на улучшении его условий. Второй именуется локаутами: солонка клубов в знак протеста прекращает тренировочные лагеря. Именно боссом команд, президентом лиги Гари Бэттманом повесить заманки в всех 30 лиговых аренах. При этом имеется специальная бумаголка, позволяющая владельцам сооружений сдавать катки в аренду для других мероприятий как минимум в течение месяца. При этом сделана официальное заявление, что типа тотчас полностью покрывать сезоном 2004/2005, лишь бы шиперуем... "достичь удовлетворительного соглашения". Бэттман заявляет, что 20 из 30 клубов Лиги и вовсе убыточны, поэтому бесполезно выбирать заключение более выгодных контрактов.

В период локаута спортсменам не выплачиваются зарплаты, и они становятся свободными от всех обязательств перед работодателями. Впрочем, глава профсоюза игроков Боб Гудену продолжает путь своим и перечисляет долги "безработным хоккейщикам" на специально созданного несколько лет назад страхового фонда.

под предводительством искусственно-го интеллекта, когда вы владеете шайбой и оставляете своего игрока за воротами. Ваши крайние нападающие размещаются около бортов, а центральный нападающий ожидает точного паса между кругами всбрасываний и синей линией. Вот тут-то и начинается самое интересное. Подождите, когда противник постарается отобрать у вас шайбу, и выныривайте с другой стороны ворот. Упс, да у вас теперь численное преимущество: пять против четырех. Ваши нападающие стремятся войти в зону соперника и при этом максимально удачно открыться для паса. Шайбу лучше адресовать тому, у кого в данный момент больше всего свободного пространства для маневра. Для этого вам необходимо нажать на отвечающую за Open Ice кнопку и взять бразды правления игроком в свои руки. В это время искусственный интеллект переключится на вашего бывшего подопечного и сделает точную передачу на ход только в тот момент, когда вы нажмете на кнопку паса. Теперь осталось миновать защитника. Но ведь именно для этого у бортиков расположились крайние нападающие. Сим-салабим, ахалай-ма-

халай, и вот мы имеем чистый выход на вратаря.

В защите же этот принцип действует точно таким же образом, только теперь вы призываете своих соседей совместно взять нападающего соперника в так называемую коробочку. Не знаю, как вам, а мне такая задумка от EA Sports и EA Canada явно по душе.

Перехвалить очень трудно

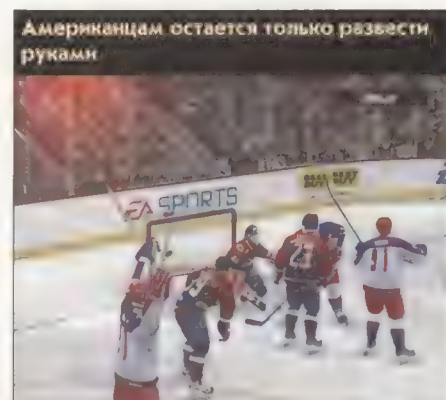
Обороняться в NHL 2005 - одно удовольствие. Защитники страхуют друг друга, а в случае чего можно воспользоваться старой доброй блокировкой. Впрочем, поумнели и противники. На банальный финт они не поддаются. Единственное, что может разрушить их хорошо организованные защитные бастионы, это умение ювелирно играть в пас.

И еще одна хвалебная ода геймплею. Вратари стали вести себя куда реалистичнее. Отныне они не маячат на ленточке и постоянно преграждают своим телом линию обстрела и накрывают шайбу, а не ждут, пока она ударится об щиток и отскочит на добивание. Чего только стоит своими глазами увидеть эпизод, когда выкатившийся из ворот кипер садится и кладет перед собой клюшку.

Самое вкусное на десерт

Наконец, самый лакомый кусочек - графическая составляющая. Сказать, что она великолепна, значит попытаться занижить ее достоинства. У программистов тандема EA Sports и EA Canada картинка вышла на загляденье. Чего только стоит лед в лучах многочисленных прожекторов. Красотища!

Ровно 600 хоккеистов удостоились почетного права быть перенесенными с мельчайшими деталями в мир NHL 2005 (остальные красуются с так называемыми типовыми лицами). В роли флагамена выступает уго-





Electronic Arts - спонсор двуглавого орла на российской арене

дивший на обложку игры левый крайний нападающий прославленной команды Vancouver Canucks Маркус Нэслунд. Его модель выглядит просто бесподобно. Единственный промах разработчиков - это изуродованные радостью лица, ликующие по поводу забитого гола. Причем это касается не только всех тех, кто сражается на льду, но и скамейки запасных.

Отдельного внимания заслуживает система изменения внешности игроков. Теперь за образ одного хоккеиста отвечает аж 50 различных параметров. По сравнению с прошлогодним скудным "суповым набором" из десятка-другого похожих друг на друга лиц, это поистине огромный шаг вперед.

Пример для подражания

Со стороны может показаться, что ваш покорный слуга чересчур предвзят относительно деятельности EA Sports. На самом деле никакого авторского пристрастия не существует. Просто в последнее время ситуация складывается так, что в львиную долю симуляторов от издательства Electronic Arts прогрессивные идеи приносят нанятые со стороны молодые и напористые разработчики, а не старички спортивного цеха. Компания Tiburon подняла уровень мировой популярности сериала Madden NFL на недостижимую высоту и с каждым годом устанавливает для себя более высокую планку. Headgate Studios Inc. вдохнула вторую жизнь в симулятор гольфа Tiger Woods PGA Tour. В про-

шлом году сотрудники Black Box хорошенько встряхнули виртуальную Национальную Хоккейную Лигу, за что получили от нас очень высокий итоговый рейтинг 8,9 баллов. В NHL 2005 канадцы довели до ума все то, до чего год назад не дошли руки у их коллег-революционеров. С этой работой они справились блестяще, но, увы, сотворить что-то сверхъестественное не смогли. Поэтому совместное детище EA Sports и EA Canada зарабатывает только 8,3 финальных балла.

Несмотря на потерянные за минувший год шесть десятых, перед нами лучший на данный момент хоккейный симулятор. И это почетное звание достается игре не по той причине, что она является единственной в своем роде и на фоне отсутствия реального хоккея может стать хотя бы какой-то отдушиной для истосковавшихся фанатских душ, а потому, что она умудряется держать свой высокий класс даже при полном отсутствии хотя бы намека на конкуренцию и при этом постоянно совершенствуется.

Дамы и господа, несмотря ни на что, позвольте объявить очередной сезон ледовых баталий открытым! Глядишь, к виртуальным спортсменам в скором времени подтянутся и реально существующие.

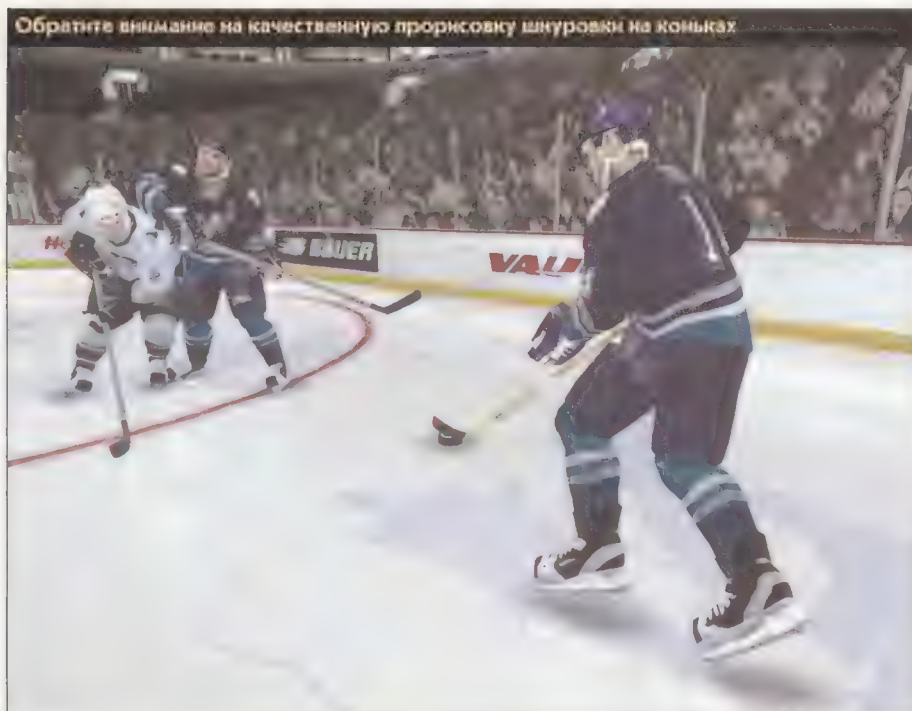
Н

РЕЙТИНГ	
МИРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖИЗНИ	★★★★★★★★★
8.3	



Если под рукой нет товарищей, в Free4All можно порезвиться в одиночку

Любители коллективных забав наверняка по достоинству оценят такую вещь, как Free4All. Этот режим позволяет играть за одним компьютером аж четырем геймерам. Сценарий прост до безобразия: после окончания тренировки некоторые хоккеисты любят оставаться на льду, дабы от души покуражиться над вратарем. Четыре человека курсируют на одной стороне площадки (дальше синей линии никак нельзя) и пытаются забить вратарю гол. Весь смак в том, что каждый играет сам за себя, а защитой "калитки" руководит искусственный интеллект. С каждым забитым голом или пойманной шайбой потеха начинается заново. Прямо как во дворе: никаких удалений и куча абсолютно не наказуемых силовых приемов.



Обратите внимание на качественную прорисовку шнуровки на коньках

NHL 2005:

маленькие секреты большого хоккея

Мир NHL 2005 приветливо относится ко всем своим посетителям, но это не значит, что двери игры открыты нараспашку. Некоторые моменты хорошенько замаскированы и не попадают на глаза новичкам. Узнайте об их существовании из этой страницы, и они обязательно сослужат вам добрую службу.

Битва за шайбу

В NHL 2005 существует три типа командной стратегии: нападение (aggressive), стандарт (standart) и защита (conservative). Помимо этого, есть три вида вбрасывания. В итоге получается ровно девять отличных друг от друга стратегий. Стоит заметить, что игра по умолчанию устанавливает полностью идентичный командной стратегии вид вбрасывания. Например, при игре от обороны будет защитный вид.

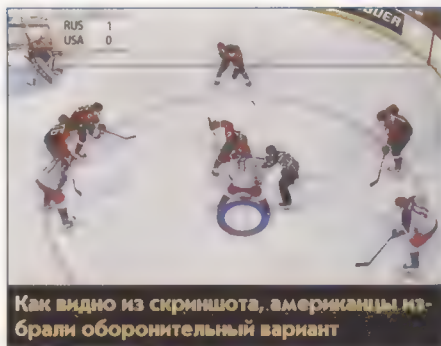
Базовые различия между нападением и защитой (стандарт следует рассматривать в качестве золотой се-



Момент вбрасывания крупным планом

редины) заключаются в том, как располагаются игроки на льду и какие маневры они предпримут после вброса шайбы. При aggressive ваши крайние нападающие выстраиваются на одной линии с внешней стороны круга, где происходит вбрасывание, чтобы сразу же уйти в отрыв от своих опекунов, а ваши защитники располагаются около линий площадки. При conservative ваши крайние нападающие образуют связку, а защитники остаются на задней линии. В первом случае вы можете организовать неожиданную атаку ворот соперника, но при этом оголяете свои тылы. Такая тактика сгодится тогда, когда по ходу поединка вам необходимо отыгрываться. Во втором случае даже при проигрыше вбрасывания ваша команда останется в глухой защите - идеальный вариант для тех команд, которые ведут в счете.

Впрочем, все это вторично, так как для начала вам необходимо выиграть вбрасывание. Взгляните на характеристики ваших центральных нападающих и особое внимание уделите показателю faceoffs. Укомплектуйте атакующие тройки сильными центральными нападающими, после чего смело нажимайте на кнопку win draw и осуществляйте один из нижеприведенных приемов.



Как видно из скриншота, американцы избрали оборонительный вариант

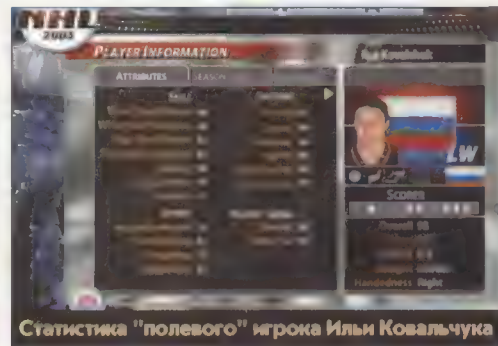
- ♦ Pass и back - выиграть вбрасывание и отдать пас своему защитнику.
- ♦ Pass и left/right - выиграть вбрасывание и отдать пас вашему крайнему нападающему слева или справа.
- ♦ Pass и forward - сохранить контроль над шайбой, обыграть соперника и быстро направить шайбу в зону соперника.
- ♦ Tie-up и forward - задержать соперника на точке вбрасывания.
- ♦ Tie-up и back - задержать соперника на точке вбрасывания и коньком откинуть шайбу назад вашему защитнику.
- ♦ Shoot - осуществить неподготовленный бросок по воротам или же отправить шайбу на противоположную сторону площадки.

Трудности перевода

В режиме "Династии" огромное значение имеет не только ваше умение точно и быстро нажимать на кнопки во время трехмерной трансляции матчей, но и грамотно подобранный состав команды. В этом деле на первый план выходят характеризующие умения хоккеистов цифры. Для знакомства с ними вам необходимо заглянуть в личный файл игрока. Да только что скрывается за замысловатыми иностранными понятиями?

Характеристики "полевых" игроков

- ♦ Calculated Overall - средний скилл игрока
- ♦ Speed - скорость
- ♦ Acceleration - ускорение
- ♦ Agility - маневренность
- ♦ Deking - обводка
- ♦ Puck Control - владение шайбой
- ♦ Hero Rating - очки лидерства
- ♦ Potential - потенциал
- ♦ Passing - умение отдать точный пас
- ♦ Slap Power - сила щелчка
- ♦ Slap Accuracy - точность щелчка
- ♦ Wrist Power - сила кистевого удара
- ♦ Wrist Accuracy - точность кистевого удара
- ♦ Endurance - выносливость
- ♦ Balance - баланс
- ♦ Checking - исполнение силовых приемов
- ♦ Aggression - агрессивность
- ♦ Toughness - цепкость
- ♦ Faceoffs - умение выигрывать вбрасывание



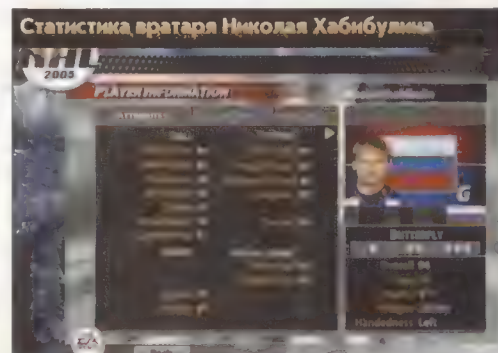
Статистика "полевого" игрока Ильи Ковальчука

- ♦ Fighting - умение драться
- ♦ Defense-Offense - участие в обороне/нападении
- ♦ Shoot-Pass - пас-удар
- ♦ Pass-Carry - индивидуальность исполнения паса
- ♦ Resist Injuries - устойчивость организма перед травмами
- ♦ Resist Penalties - склонность к удалениям
- ♦ Prestige (Pres) - престиж

Характеристики вратарей

- ♦ Calculated Overall - средний скилл игрока
- ♦ Speed - скорость
- ♦ Rebound Control - контролирование отскоков
- ♦ Agility - маневренность
- ♦ Recover - восстановление
- ♦ Pokecheck - исполнение "тычка" по шайбе
- ♦ Five-Hole - исполнение приема "домик"
- ♦ Potential - потенциал
- ♦ Passing - умение отдать точный пас
- ♦ Glove High - игра ловушкой наверху
- ♦ Glove Low - игра ловушкой внизу
- ♦ Stick High - игра клюшкой наверху
- ♦ Stick Low - игра клюшкой внизу
- ♦ Endurance - выносливость
- ♦ Breakaways - умение разрушить атаку соперника
- ♦ Intensity - интенсивность
- ♦ Toughness - цепкость
- ♦ Fighting - умение драться
- ♦ Style - стиль игры
- ♦ Positioning - умение занять удачную позицию
- ♦ Floppiness - гибкость
- ♦ Consistency - внимательность
- ♦ Paddle Down - "подборы" внизу

Н



Статистика вратаря Николая Хабибулина

Клуб любителей симуляторов

Заседание №3

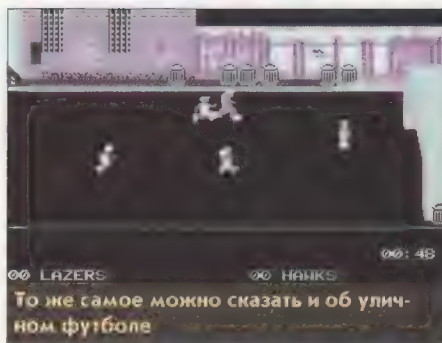
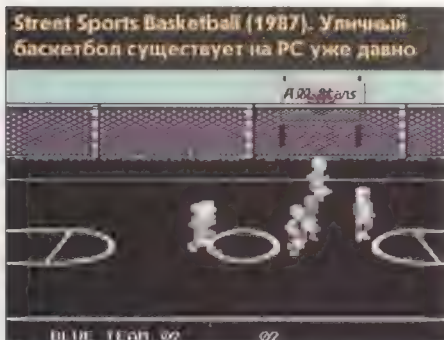
**С экстримом по жизни или
Нестандартные симуляторы как стандарт наших дней**

На расстоянии вытянутой руки на полке стоят пухленькие номера журнала "Навигатор игрового мира". 1997, 1998, 1999... Все они плотно прижаты друг к другу и, словно бесстрашные гвардейцы наполеоновской армии, держат строй. Взгляд добрался до мартовского номера 2001 года, в котором состоялось первое заседание Клуба любителей виртуального спорта, впоследствии преобразованный в Клуб любителей симуляторов. А почему бы не возродить начинание?

С момента последнего заседания Клуба минуло так много времени, что его участники хорошенько подзабыли, любителями чего именно они являлись: пива, бега трусцой, подглядывания через замочную скважину за женским отделением в бане или еще какого-нибудь интересного занятия.

Почетный председатель клуба, а по совместительству и предводитель всех афро-американских спортсменов вся Земли Майкл Джордан окончательно распрощался с баскетбольной площадкой и теперь с преспокойной душой, покуривая свои любимые сигары, плюет на повсеместное пропагандирование здорового образа жизни. Короче, Его Воздушество испортилось окончательно. Хорошо, что не спилось.

Еще один завсегдатай Дэвид Бекхэм до сих пор переживает по поводу нереализованного пенальти в ворота португальского голкипера Рикарду. На все просьбы нашего журнала участвовать в заседании возрожденного Клуба самый татуированный футболист туманного Альбиона го-



лубиной почтой посылал в ответ изрядно пропитанные крокодильими слезами записки с одним и тем же унылым текстом: "Извините, парни, жена Виктория в наказание за минувший "Евро 2004" заперла меня дома и взяла с собой провод от системного блока".

У остальных участников клуба старого созыва, как назло, нашлись неотложные дела. Из "стариков" лишь неутомимый Реклесс Драйвер моментально откликнулся на предложение журнала и пулей примчался к нам. А потом на огонек от Малыша к нам залетел... любимец пожилых женщин, товарищ Карлсон. Не в том смысле, что забеременел от повзрослевшего шведского юноши, а в том, что несанкционированно проник в редакцию через открытое окошко из соседнего здания посредством использования пропеллера. Существо с вентилятором оказалось общительным и ни под каким предлогом не хотело покидать образовавшуюся компанию. Как видите, сообразить на троих не получилось. Впрочем, вчетвером куда веселее, а сбежать в магазин за допол-

нительным топливом для печени не проблема.

Владимир Чапыгин:



Друзья, вам не кажется, что со времен последнего заседания Клуба обожаемый нами жанр очень сильно изменился? Раньше симуляторы и спортивные игры развивались строго в двух направлениях: либо тотальное моделирование всего и вся, либо максимальная простота, граничащая с откровенной банальностью в угоду аркадным развлечениям. Сейчас такое встретишь крайне редко. Каждый продукт пытается нащупать свою золотую жилу и никому ее больше не отдавать. Ради этого разработчики не скупятся тратить огромные деньги. Чего только стоит юридическая монополизация приставочным гигантом Sony рынка "Формулы-1" или же эксклюзивные права издательства Electronic Arts на гонки серии NASCAR плюс недавняя попытка подмять под себя американский футбол.

Карлсон:

Да ладно тебе, все это очередные иллюстрации того, что компьютерные игры стали серьезным бизнесом, куда нынче вкладываются баснословные деньги. Каждый крутится, как может. Меня больше волнуют эти безбашенные любители экстрима. Нигде от них покоя нет: ни на суше, ни на воде. Ночью на улицу выйти нельзя – собьют эти, как их там... Во, вспомнил,



стритрейсеры. Развелось их, как собак нерезаных. На море поплавать толком нельзя. Неровен час, как какой-нибудь серфингист своей доской срежет пропеллер. Пробовал в горы податься — там никого быть не должно. Фигушки, любители каяка огрели веслом по башке. Ужас! Да и в воздухе особого комфорта больше нет. Недавно стал я на краю крыши, как вдруг перед носом по бельевой веревке проехался очередной недоделанный Тони Хоук, схватил меня за шкуру и издал победоносный крик: «Есть последний бонус!» Хотел успокоиться, включил деревянный ушник со своей любимой глазастой певичкой. И что вы думаете? Нет ее больше там. Сначала показывали BMX, а потом стали крутить фильм про уличные гонки с бритым мордоворотом по фамилии Дизель. Компьютерные игрушки опять же про этих отщепенцев. Чему учиться наша молодежь? Однажды я с Малышом рассорился лишь потому, что он с утра до ночи в Need for Speed Underground резался, предатель! А я в тот день хотел с ним плюшками побаловаться.

Reckless Driver:

Ты человек-пропеллер, на стритрейсеров нам здесь не жалуйся! Тебе-то чего — врубил свой вентилятор и полетел, куда глаза глядят. Кстати, с твоим-то бонусом на спине можно было бы податься в экстремалы. Ты ж не разобьешься никогда: если пропеллер в норме, ты не падать будешь, а взлетать.

Что касается нашего любимого спортивно-симуляторного жанра, то действительно, некоторого рода новые тенденции в нем очень даже отчетливо прослеживаются, и я не вижу никого криминала, а исключительно плавное течение времени, которое и провоцирует появление всего нового.

Нам никто не насаждает этот экстрим, игровая публика сама желает появления всего экстремального. Да, виною всему новое поколение игроков! Это те люди, которые выросли на программах MTV, фильмах про уличных гонщиков, рэпе Эминема и прочих радостях современной индустрии развлечений, одной из основных

составляющих которой сегодня являются разного рода игры. И это только начало (заметьте, с играми у нас который год все только начинается; действительно, индустрия шагает вперед семисотмиллионными шагами). То ли еще будет, уважаемые.

Алекий Тютелев:

Как и все, что выходит из-под руки человека разумного, игры, представляя собой плод активной умственной деятельности гомосапиенса, постоянно прогрессируют в силу многих воздействующих извне факторов, меняются (после этого предложения окружающие Тютелева персоны немного посерьезнели и погрузстнели).

Второй немаловажный момент в этом вопросе. Сам гомосапиенс. Он — не тот, что был раньше, и игры (все вместе взятые) уже не оказывают на него столь сильного психологического влияния. Покажите современному молодому геймеру картинку десятилетней давности, на которой будет его отец, еще молодой, с пыльной бутылкой кока-колы на захламленном диске стола, играющий в «Вольфенштейна» и страшно пугающийся смешных спрайтовых «фрицев» с автоматами. Как отреагирует на это молодой геймер? Он зайдется в гомерическом хохоте! Потому как в такую игру он даже не стал бы играть! Ведь у него нет воображения. Вернее, оно у него не развито в той мере, в которой было развито у игроков-пионеров. Все по-другому, и игры другие. Все чаще акцент делается на действие! Раньше игроки хотели менеджеров, сегодня им подавай экстремальные аркады! Где можно разбогатеть и прикупить себе побольше разного рода модных аксессуаров, выучить несколько десятков комбо и удивить своего приятеля!

И еще один момент, который никак нельзя игнорировать: неизбежное и вполне очевидное сближение компьютерного и приставочного рынков. Своего рода мультиплатформенные игровые жанры, в которых ставка делается на экшн и нарядную графику. Появляется все больше таких игр, и их покупают. А если покупают одни, то меньше внимания остается на другие, классические.

Владимир Чаплыгин:

Спору нет, происходит что-то новенькое. Эдакое, доселе невиданное явление в жанре спортивных игр и симуляторов. А вообще, что такое экстрим? Что это за понятие применительно к компьютерным играм? С чем его, в конце концов, едят? По каким критериям его оценивать? Что под него подпадает, а что следует признать шелухой и отбросить? Ведь ни в одном, даже самом современном словаре вы не найдете толкования данного понятия.



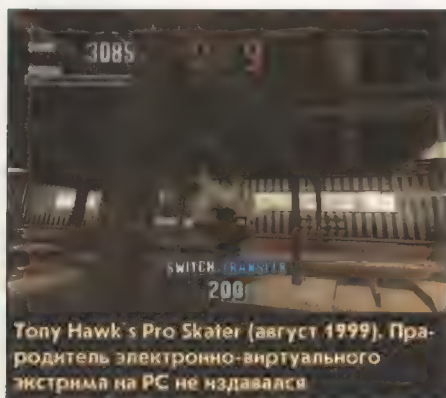
Kelly Slater's Pro Surfer (октябрь 2003). Одна из немногих игр на PC, которая предлагает геймерам раскаты морские волны

Для меня экстрим — это все то, что сопряжено с повышенным выделением адреналина, граничащее с риском для здоровья людей, которые осмелились принять в нем участие. Вы можете мне возразить, мол, адреналин вырабатывается везде. Начиная от проезда в троллейбусе зайцем и заканчивая игрой в хоккей. Но согласитесь, что традиционные виды спорта менее травмоопасны, чем те вещи, о которых мы завели разговор. Для примера возьмем классический и дворовый футбол. В каждом действуют совсем иные правила и в почете абсолютно разные навыки. В первом случае красота чаще всего приносится в жертву ради достижения победного результата. Конечно, во втором варианте забитые голы тоже важны, но все-таки во главу угла ставится грация движений и фан. Вспомните всеми забытый Puma Street Soccer или же недавний Urban Freestyle Soccer. Ведь не зря в дворе футболе правят совсем другие устои, способствующие достижению красоты. Например, прокинуть мяч вратарю «в очко». При этом вероятность остаться без ног на расположенной около дома бетонной площадке куда выше, чем на зеленом газоне. Тут вам и покрытие неудачное, и соперники, которые в отсутствии судей частенько не признают принцип fair play. Именно поэтому разработчикам и приходится сторониться появления в кадре ушибов, ссадин и текущей ручьем крови посредством аркадизации игрового процесса.

Карасон:

Гм, интересная точка зрения в плане оценки по числу выработанного адреналина. У меня, когда на певичку по телеку смотрел, там, помимо адреналина, такое выделялось, что вам и не снилось. Признаюсь вам честно, друзья, это был чистый экстрим. Стоп пропеллер, что-то я не на ту крышу подался.

Что такое экстрим в компьютерных играх? Для меня это, прежде всего, повышенный риск для здоровья. Именно из-за него эти способы времяпровождения не признаются официальными видами спорта. Любитель каяка любой момент может перевер-



Tony Hawk's Pro Skater (август 1999). Прародитель электронно-виртуального экстрима на PC не издавался

нуться и никогда не выбраться живым из этой передраги. Серфингист рискует навсегда остаться в морской пучине. И так далее. Хотя не стоит отрицать тот факт, что организаторы подобных соревнований стремятся предать им форму спортивных состязаний. Но это лишь маленькая часть жизни экстремала. У нас нет профессиональных лиг скейтеров, только изредка проводятся полулюбительские состязания на день города или другой народный праздник. Все свободное время эти ребята полируют бордюры, штурмуют рампы и, таким образом, рискуют свернуть себе шею, когда как футболист это время проводит на тренировках.

Так что для меня экстрим – это адреналин и риск. Причем к экстриму



Need for Speed Underground (ноябрь 2003) подарил нам не только красивые машины...



Mat Hoffman's Pro BMX (сентябрь 2001). Почти как Tony Hawk's Pro Skater, но только на велосипедах

следует отнести и стритрейсинг. Даже на хорошо защищенной от аварий машине убиться на бешеной скорости – как два пальца об асфальт. Если хотите, можете мне возразить, но переубедить меня у вас не получится.

Леонтий Тюмелев:

Начну свою мысль с того, что порог экстрима у каждого человека разный. Кому-то, например, посмотреть вниз, осторожно держась за рукав чьей-то куртки, с крыши двадцатизэтажного дома – экстрим и ощущений на полмесяца. Ну, а кто-то с этой самой крыши не прочь сигануть вниз с парашютом. И так – несколько раз в день. А потом спит себе спокойно.

Экстремален ли стритрейсинг? Да, но не потому, что там бешеные скорости и тому подобное, а потому, что там

...но и красивых девушек

выступают безбашенные водители, подготовка которых даже по самым средним разрядам никудышна. Вот и представьте себе: несется такой весь на адреналине “чел” на “чиста тюенной десятке”, офигев от своего образа и “унц-унц” в колонках. Вот он, первобытный экстрим! Не зря же по деревням на бричках гоняли, людей зашибали, как водится, “почем зря”. Впрочем, о чем это я?

Мне сложно спорить с предыдущими ораторами. Опасность, адреналин – все это присутствует, без этого не обойтись. Что касается словаря, то в нем есть слово “экстремальный”, являющееся, в принципе, аналогом западного слова “экстрим”. Означает оно – “крайний, необычный по трудности, сложности”. Собственно, о том и речь! Где зашла речь о более-менее организованных состязаниях, сопряженных необычными по трудности сложностями, опасностью и выделением адреналина, то и будет считаться экстремальным видом спорта. Впрочем, спорт – он ведь разный: общепринятый и только зарождающийся, который и спортом-то пока не назовешь. Глядишь, стритрейсингу через двадцать лет присвоят олимпийский статус! Впрочем, это будет уже совсем другой стритрейсинг...

Reckless Driver:

Слышишь, редактор, ты свой базар-то того, приглашай туда санэпидемстанцию иногда для проверок. Глядишь, почище будет! Ты, брателло, в стритрейсинге-то участие принимал хоть раз? А? Да нет, не в том, где лихие прыжки на четыреста метров гоняют наперегонки, а в том, что по городским джунглям проложен, так сказать, по особым правилам ведется. Так вот, дорогой ты мой товарищ-начальник, а я имел такой опыт и доложу тебе прямо.

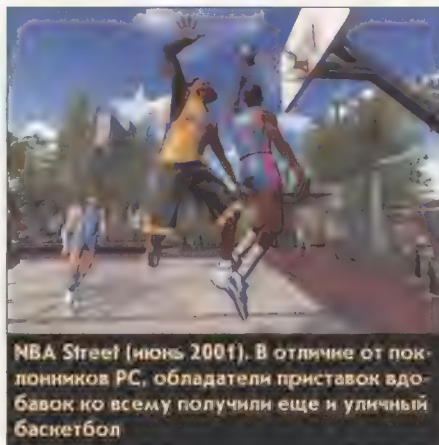
Это занятие “высокой гоночной” общест­венностью несколько неадекватно оце­нено! Ибо там действительно есть место и для реального “валилова” на все деньги, и для полета умной страте­гической мысли. Не буду вдаваться в подробности, но то, что это однозначно нелегальный вид городского автос­порта, может подтвердить каждый че­ловек, который более-менее в теме. Для этого не надо ходить далеко. Точ­нее, ездить. Места и явки без проблем находятся по интернету. Машина, стартовый взнос, и вот ты уже в спис­ке участников. Доступность — это очень важно. А что касается отмороз­ков, то они есть везде.

Экстрим. На самом деле, здесь все очень просто, если речь заходит о ре­альном положении дел на планете. Ос­новные экстремальные виды спорта уже сформировались как дисципли­ны, но однозначно находятся в глубоко зачаточном состоянии по сравнению с классическими спортивными состя­заниями. Да, в данный момент очень много людей катается на роликовых коньках и досках, но посмотрите, сколько играет в футбол! Еще более молодые виды экстремального спорта, соответственно, стоят еще ниже в большой спортивной иерархии. То есть о явлении экстрима как таковом (организованном, коммерчески обос­нованном и готовом полноценно и окончательно вступить в виртуальную реальность) можно говорить лишь как о наиболее популярных сейчас видах экстремального спорта. И еще один момент. Оценка экстремальности. Я не уверен, что пируэты, которые выде­ляется на соревнованиях профессио­нальный экстремал (скажем, скейт­бордист), ненамного опаснее, чем, на­пример, упражнения гимнаста на брусьях. Там тоже можно упасть и очень неслабо повредиться. Но о гим­настике никто не говорит как об экстриме. Быть может, чуть позже экстрим уже будет означать совер­шенно другие занятия спортивного прогрессивного человечества?

Владимир Чаплыгин:

Ладно, не спорьте. Сколько людей, столько и мнений. Меня больше волну­ет вопрос, как будет развиваться жанр экстремальных игр дальше? Что бы мы хотели от него получить, чего нет у нас сейчас?

В принципе, здесь все вполне предска­зуемо. Так как я не являюсь знатоком стритрейсинга, то выведу его за рамки моего прогноза и тем самым смогу обезопасить себя от туманов со стороны Реклесса. А вот по остальным продуктам все-таки выскажу свое скромное мнение. Мне кажется, что у разработчиков сейчас идет поиск своей ниши. Эдакий эквивалент исто­рико-экономического понятия перио­да первоначального накопления капи­тала. Девелоперы накапливают интел­лектуальную собственность, знание



NBA Street (июнь 2001). В отличие от пок­лонников PC, обладатели приставок вдо­бавок ко всему получили еще и уличный баскетбол

рынка, а также наращивают мощнос­ти. Они узнают чаяния игроков и пы­таются претворить их в жизнь. Неко­торые уже давно сделали этот шаг. Посмотрите на любой эпизод нетлен­ного сериала Tony Hawk. По сути сво­ей — махровая аркада, но при этом во многих местах она умудряется быть достаточно правдоподобной. Просто разработчики из Neversoft нащупали тонкий баланс между веселящей заба­вой и притягивающей реалистич­ностью. Заметьте, игра изобилует ку­чей специфических понятий, напри­мер: флипы, грабы, гринды, слайды и так далее. Но вы даже не задумываетесь об этом. Попросту садитесь пого­нять в нее часок-другой лишь потому, что это дело чертовски интересно. Все благодаря балансу, той самой золотой жиле, о которой я говорил в самом на­чале нашей беседы.

Нетрудно догадаться, что вторым этапом должно стать постепенное уг­лубление в свой поджанр. Опять же посмотрим на сериал Tony Hawk. Созда­тели экстремальных игр будут поти­хонечку, по чуть-чуть, каплей за кап­лей добавлять в свои аркадные про­дукты элементы симуляторов. В свое время через это прошли все разработ­чики, которые в наши дни окончательно освоили так называемые “стан­дартные” виды спорта. Гляньте, до чего доросли умельцы из EA Sports, недав­но добавившие в свои детища огром­ные пласты жанра “Спортивный ме­неджер”? Думаю, по подобному пути пойдут и разработчики экстрим-игр.

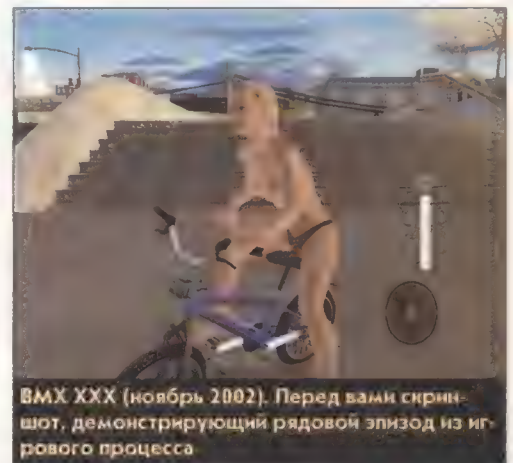
Впрочем, в перспективе вырисовы­вается еще одна проблема. Куда по­даться молодым командам, когда все самые теплые места уже заняты более опытными конкурентами? Согласитесь, зариться на виртуальный скейт­бординг при живой Neversoft — смерти подобно. За всю историю существова­ния персонального компьютера в каче­стве игровой платформы нам довелось повидать различные выкрутасы. Тут вам и скайдайвинг, и каяк, и гонки на снегоходах, и катание на роликовых коньках, и виндсерфинг. В 2001 году даже были гонки на самокатах в 3D Scooter Racing. Но, увы, этого мало. Надо брать пример с консолей. Поми­мо вышеперечисленного, у них есть целый пласт дворовых игр, которые,



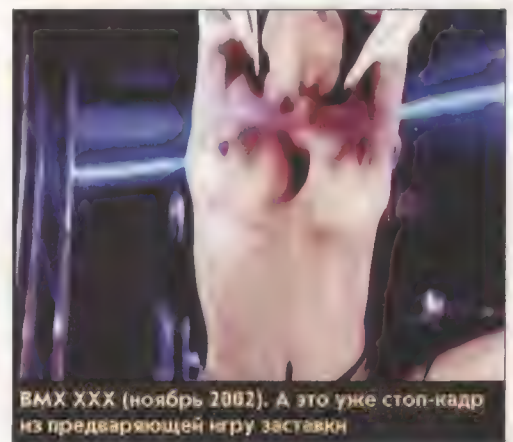
Tony Hawk's Pro Skater 2 (октябрь 2000). Вот так и зарабатывают множественный перелом позвоночника

как мы уже договорились, тоже часть империи экстрима. Чего только стоит уличный баскетбол или сразу нес­колько вариантов сноубординга? В конце концов, ведь именно пристав­ки подарили нам Тони Хоука и целый ряд классных продуктов.

Карсон:



BMX XXX (ноябрь 2002). Перед вами скрин­шот, демонстрирующий рядовой эпизод из иг­рового процесса



BMX XXX (ноябрь 2002). А это уже стоп-кадр из предваряющей игру заставки

Да какое к черту тотальное прав­доподобие? Ведь игры — это, прежде всего, развлечение, а уже потом все остальное, в том числе и дотошное ко­пирование реальной жизни. Для меня весь льющийся с экрана монитора по­ток информации — ничто, если он мне не помогает расслабиться и хорошень­ко отдохнуть перед очередным запус­ком пропеллера. Так что я за аркади­зацию всего и вся. Хотя я согласен с тем, что за граница нам поможет. Это я так о приставках говорю. Вот там, в экстремальных играх действительно стоит такая веселуха, что мама не го­рью. Однажды я у обзаведшегося под­ростковыми прыщами на лице Малы-

ша откопал диск под названием BMX XXX. Запустил, посмотрел и вначале подумал: "Боже, какой кошмар". Потом немного освоился, а чуть позже и вовсе начал кайф ловить. Эта вам, авторам журнала, нельзя некоторые вещи говорить, а я человек тут случайный, так что буду рубить правду по матке. Короче, там голые тетки на лесяпедах всякую ерунду вытворяют. Игровой процесс отвратный, да и графика низкая, но все равно есть на что посмотреть.

Кстати, вы не заметили, как новая волна симуляторов стритрейсинга пытается вовсю эксплуатировать женское тело? А если быть точнее, то некоторые, особенно выпирающие части? Как вам топ-модельная "буферизация" Need for Speed Underground 2 или же перебравшийся на PC со второй PlayStation Street Racing Syndicate? Ммм, обожаю! Теперь куча сочных полигонов тратится не только на машины, но и на теток. Если так дело пойдет и дальше, то деревянный ящик с глазастой певичкой можно спокойно сдавать в утиль. Такое интерактивное развлечение мне по душе. Как поется в одной старой шведской народной песне: "Я реально хочу много телок и варенья". Даешь к ним классные компьютерные экстрим-игры! Аллилуйя, братцы!

Reckless Driver:

Ну, раз предыдущие ораторы не рискнули высказаться по поводу ночных городских гонок, то, естественно, такую смелость возьму на себя я. И вообще, неужели я такой страшный?

Если посмотреть на то, что уже есть, то надо признать – создано немало. По сути, перед нами сформировав-



шийся жанр. Есть свой лидер. Это проект Need For Speed Underground, противостоять которому сложно. Есть масса аутсайдеров и некоторое количество середняков. В общем, тут все, как обычно. Более того, никаких серьезных изменений пока не предвидится. Все замерли в ожидании второй части Underground и даже представить себе не могут, что можно придумать нечто лучшее.

Жанр экстремальных гонок аркаден на восемьдесят процентов. Оставшиеся двадцать – всего лишь видимость симулятора. Стритрейсинг вряд ли когда-либо разживется имитато-

ром. Да ему (а, вернее, им – поклонникам ночных гонок) этого совсем не нужно. Карлсон, кстати, на этот раз очень правильно все обрисовал. Женщины, женские достоинства, буйство графики и цвета плюс сбалансированный геймплей. Исключительно, чтобы было интересно играть. Ну, а мотивация в виде новых запчастей (улучшающих аркадную физику динамики и управляемости автомобиля), девочек и красивых наклеек с подсветкой днища прилагается.

Но этого недостаточно. Если взглянуть на явление компьютерного стритрейсинга незамысленным взглядом, то сразу станет видно, что этот жанр все еще базируется на старых постулатах, хотя, конечно же, появляются новые веяния. Впрочем, их мало. Суть стритрейсинга – в риске. А в играх, где нет адекватной модели столкновений и адекватного "кнути" за "косяки" на трассе, понятие риска во время гонки сведено к нулю. Существует разве что риск не выиграть, но, согласитесь, он характерен для любого автомобильного произведения. Получается, что разработчик скормливает нам старые добрые аркадки, но под другим соусом. Да, мы всегда любили игровой процесс NFS, но нам хочется свежих ощущений. Почему разработчики могут запугать игрока в Doom 3, но не могут заставлять в аркадных гонках? Чтобы за каждый шаг отвечал? Однако если так, то мы стоим на прямом пути к имитатору, чего не может быть в принципе, и опять наталкиваемся на рассуждения об идеальной игре. Впрочем, почему все так напирало на это определение? Идеальная игра! Ее нет, и не будет. Надо приветствовать новаторство. Например, чудесный режим drag в Underground, заново открывший жанр гонок на 400 метров. Должно

Релиз Need for Speed Underground 2 намечен на ноябрь 2004 года





быть больше новизны, а пока жанр довольно-таки стандартен. И ничего действительно оригинального не предвидится.

Леонтий Тютелев:

Смотрим на жанр экстремальных видов спорта (и просто экстремальных игр; насколько я понял, ночные гонки тоже общественностью к ним причислены). Что видим? Опять же, проводя параллели с мыслью господина Вкшмука, — аркадная, сугубо аркадная ориентированность проектов. Самая мощная линейка, естественно, у Activision. Эта компания вывела в свет Тони Хока и последователей, посвященных другим экстремальным видам спорта. И все это — аркадные игрушки. На все сто процентов. От реальности в них нет НИ-ЧЕ-ГО.

Признаем тут же, что это единственное направление, в котором на данный момент времени могут и должны шагать абсолютно все новые экстремальные компьютерные игры. Почему? Потому что эти виды спорта — не командные. Они посвящены возможностям одного отдельно взятого человека сопротивляться в строго определенных условиях законам физики, удивляя окружающих ловкостью и мастерством. Во-первых, это очень сложно адекватно просимулировать; а во-вторых, такая симуляция в любом случае будет очень дотошной и она просто не нужна рядовому (да и средней руки продвинутому) игроку. Это усложнит игровой процесс и оттолкнет от игры покупателя. А ведь сегодня удачный старт произведения очень важен! Ведь если продукт получается достаточно убедительным, он набирает круг поклонников, которые ждут продолжения. И таким образом игра превращается в серию. А серия — это

уже большая радость для разработчиков, которым остается только шлифовать и дополнять уже существующий материал. Согласитесь, подавляющее большинство игровых серий идут именно по такому пути развития. Никто не хочет рисковать. Всем давно понятно, что такой риск бывает оправданным не так часто, как того хотелось бы.

И, опять же, риск в этих играх довольно-таки условный. Разве что смачно удариться головой об асфальт, как в «Тони Хоуке». Но, когда ты бьешься головой об асфальт, брызгая кровью в разные стороны, и понимаешь, что это не твоя голова, а того виртуального парня, то может стать только веселее. И захочется сделать так еще раз.

В общем, к чему я клоню? К тому, что жанр всего экстремального вообще никогда не имел отношения к реальности и иметь не будет. Нам продают лишь атмосферу экстремальных видов спорта, некую причастность к ним. Делают это красиво и аркадно. Ведь это модно и интересно. И мы будем ее покупать. Мы привыкли, нам нравится.

За словесными дебатами заседатели Клуба не заметили, как на улицы опустилась ночь. Лишь когда редакционные настенные часы пробили полночь, Карлсон вспомнил, что его давным-давно ждет повзрослевший Малыш с трехлитровой банкой варенья, а Реклесс Драйвер о том, что ему надо спешить в свой гараж, дабы хорошенько подготовиться к очередным соревнованиям по стритрейсингу. Владимир Чаплыгин и Леонтий Тютелев не стали отбиваться от коллектива и вместе с гостями редакции тоже отправились по домам. Первый поднял с пола футбольный мячик и встал на скейтборд, а второй достал из кармана ключи от припаркованной на стоянке машины. Но перед тем, как расстаться, они пообещали друг другу обязательно встретиться еще раз.

Н

В Tony Hawk's Underground 2 скейтбордингом не брезгают заниматься даже панки



Tony Hawk's Pro Skater 3 (март 2002). Девушки тоже не прочь пошнэбить себе колени





“Аврора” – бронепалубный крейсер 1-го ранга...
Историческая справка

Никогда зимние ночи 2 или Даешь “Аврору”!

★ Жанр RPG ★ Издатель Atari ★ Разработчик Obsidian Entertainment, BioWare ★ Дата выхода 1 октябрь 2004 ★ Сайт www.atari.com/nwn2

Вы, полагаю, ничуть не сомневались. Я, скорее всего, тоже. Они – само собой разумеется. Гордые узел конъюнктуры потрошили зубами. Сорвали пару пломб и одну корпоративную вечеринку, забрызгали слюной шпатель по маркетингу, но своего добились: *Neverwinter Nights 2* быть.

Впрочем, отец обеих *Fallout* и первой BG Фергус Уркхарт, ныне президентствующий в Obsidian, намекает, что на все воля Аллаха. Кто-то когда-то познакомил его с кем-то, который теперь отвечает в Atari за D&D-лицензию. А BioWare так и вовсе лучшие друзья. Посему если гора не шла, то это были ее сугубо личные проблемы. Никуда она, сволочь, не делась бы.

Важнейшим по заведенной Шекспиром традиции остается вопрос: быть или не быть “Авроре” продолжательницей собственных революционных традиций. Ферги категоричен: “Аврора” – наше все. Ибо не родилась еще ей равная, чтобы такие скрипты, диалоги и вообще. Да, вспомните про онлайн и модострой. Ведь ежели вдруг, то не переживут, будут долго болеть и никогда себе не простят. Короче, приговор окончательный, носовое шестидюймовое товсь!

Но, конечно же, никто не спорит, что к 2006 году красавица-богиня (увы-увы) изрядно обветшала, редкие полигоны провиснут углами-морщинами, а огонь визуальных эффектов сильно потускнеет. Народу подобный целлюлит на фиг не нужен, даже приправленный концептуально безупречным геймплеем. Поэтому потребуются кардинальное хирургическое вмешательство от лучших игрокосметологов... То есть от тех, что в Obsidian, кудесники которой уже слепили жен-

скую модель на 400 тыс. заветных многоугольников и готовы творить в поте лица иные графические чудеса, имя коим легион.

Словом, вопрос о форме с повестки дня снимается, и на смену ему грянет законное любопытство по поводу содержания. С последним дела собираются обстоять совсем не так, как это было в те незабываемые времена, когда NWN только-только осчастливила белый свет своею потрясающе безмозглой красотой. Ошибки предшественников сосчитаны, учтены и помножены на ноль. Viva la глубина, драматизм и система Станиславского.

Нас, правда, тут же предупреждают, что сюжет пока не утвержден, но м-р Уркхарт великодушно делится его предположительным содержанием. В частности, игру планируется сделать более городской, дабы ночи не бродили где попало, а были строго привязаны к указанной в названии географической точке. Для этого город населят толпами NPC, в том числе и легендарно известными по летописям *Forgotten Realms*. Скорее всего, кто-то из оных и будет покровительствовать протагонисту, награждая “экспой” и деньгами за доблестную службу. Вышеизложенное, впрочем, не означает, что игра за городские ворота ни ногой. Совсем наоборот – ногой и не одной. Но прелести “Никогдазимья” *uber alles*. И ничего с этим не поделаешь.

Совершенно определено, новая сюжетная линия не станет продолжением старой. Начинать придется первым уровнем, заканчивать – неустановленным пока level cap’ом. Быть может, на сюжетных дорогах нам встретятся персонажи, известные по первой части. Гарантировано всем D&D 3.5 “фичам” вплоть до двадцатого уровня (“скиллы”, “фиты”, “престижи”, заклинания).

Систему “женчменов” сохраняют, мотивируя сие желанием сосредоточить игру всецело вокруг главного персонажа. Однако клянутся вправить “дубиноголовушкам” мозги, увеличить числом, сделать более душевными и разнообразить взаимоотношения между полами, расами и мировоззрениями. Лично я им верю, но мой отъездившийся предыдущим жизненным опытом скепсис корчит мне рожи. Скоти-на.

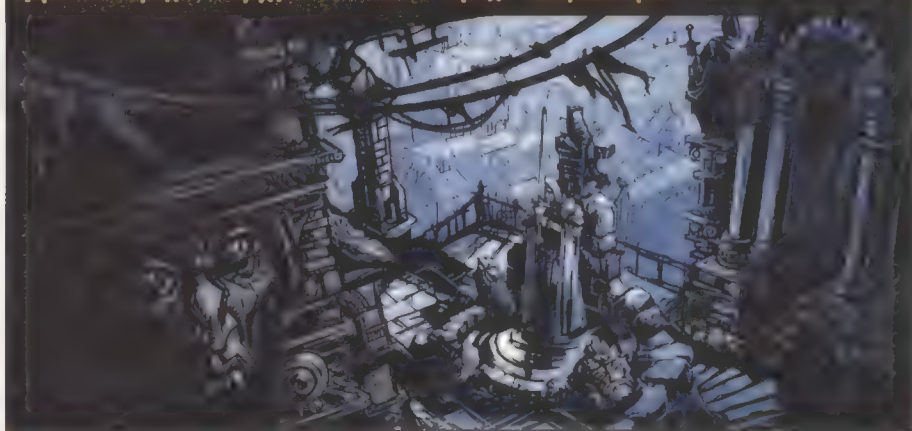
Армию поклонников многопользовательских NWN-ипостасей продолжат осыпать милостями. К данному моменту определились с тремя онлайн-модификациями: совместным прохождением модулей, игрой с гейм-мастером и приключениями в постоянно существующем мире (мини-аналог MMORPG).

Редактору игры сохраняют тайлы и вообще не планируют ничего, кардинально способного хоть как-то что-то изменить. Мол, добро от добра – по прямой сто шагов направо и далее ни-ни. Разве что интерфейс чуть более дружелюбный для “чайников” – дело святое. И на сегодня у нас все. Но еще будет. Обязательно. So stay tuned.

Н



Церетели изрядно потрудились в славном городе Невеинтерре...



КОСМИЧЕСКИЕ **2** РЕЙНДЖЕРЫ ДОМИНАТОРЫ

Продолжение легендарной саги
“КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ!”

Армия протоплазменных машин
терроризирует галактику.
Межзвездная Коалиция
собирает армию рейнджеров!



Приключение в живом мире
с элементами стратегии

Захватывающие квесты и
планетарные 3D-битвы роботов!



Alida

Александр ВАСНЕВ
Анна ЩЕГЛОВА



★ Жанр Adventure ★ Издатель Got Game Entertainment, Game Factory Interactive ★ Разработчик Dejavu Worlds
★ Рекомендуются Pentium III 700 MHz, 128 Mb RAM ★ Сайт www.alidagame.com

РЕЙТИНГ 5,0

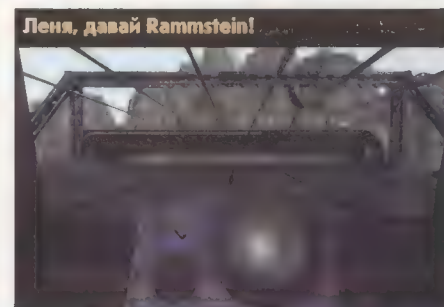
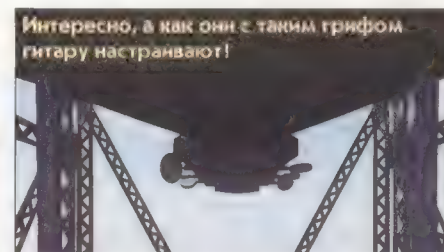
Делать мистойды модно. И спасибо за это мы должны сказать Adventure Company. В какой-то момент даже начало казаться, что канадские издатели подписали контракты со всеми студиями, занимающимися разработками хоть сколько-нибудь стоящих игр по данной тематике. Тем более странен тот факт, что самый верный последователь Myst появился на свет неприкаянным сиротой в солнечной Австралии. Да, судьба Alida была нелегкой, и первое время игре (выпущенной первоначально для Mac'a) пришлось обходиться без издателя. Но все плохое когда-то заканчивается, и вот компания Got Game Entertainment взяла разработку под свою опеку, а заодно и поручила Dejavu Worlds сделать версию для "Окон".

После знакомства с игрой начинаешь верить слухам, которые гласят,

что ее создание – это практически полностью дело рук одного человека. Причем сей персонаж явно не гнался за формой, остановив свое внимание на классическом содержании. А такие мелочи, как знакомство игрока с сюжетом и качество графики, явно остались на задворках авторского внимания. Поэтому для тех, кто захочет познакомиться с игрой поближе, сообщаем, что графика в фиксированном разрешении 640x480 в 2004 году – это не сказка, а грустная реальность. Но поскольку настоящих поклонников Myst это не отпугнет, и, чтобы они, запустив игру, не ломали голову над вопросами "Где я?" и "Что я здесь делаю?", сообщаем завязку сюжетной линии.

Действие игры развернется в чудесном парке, построенном участниками популярной музыкальной группы Alida на одном из южных островов. Главная отличительная особенность данного сооружения заключается в

том, что по форме и содержанию оно напоминает гигантскую... электрогитару. Некоторое время ребята жили в мире и согласии, но вскоре рассорились друг с другом и покинули свое творение. Правда, спустя несколько лет менеджер группы объявил, что на острове состоится сбор всех членов коллектива. Вняв призыву, музыкант по имени Эрин отправился на randevу с коллегами и... пропал. И вот теперь мы, по поручению суженой артиста, должны найти бедолагу и сообщить ему, что: а) "обед уже остыл" и б) "вернись, я все прощу"... А дальше? А дальше, собственно, и начинается классический Myst с небольшим уклоном в музыкальную тематику. Тут и сказочке конец, а тот, кто слушал, – молодец. – А.В.



Воин Погнебесной (Meteor Blade)

★ Жанр Action/Fighting ★ Издатель Pyroclast M ★ Разработчик Siontara International ★ Рекомендуются Pentium III 500, 128 Mb RAM, 10-15 Mb HD
★ Сайт www.pyroclast.com/presskit/meteorblade

РЕЙТИНГ 3,4

Недавно меня познакомили с Мэн Син-Юнем. Настоящим воином, храбрым и отважным мастером китайских единоборств, который, по словам наших общих знакомых из "Руссобит-М", "ведет одинокий и беспорядочный образ жизни". Мы отправились в волшебный мир файтинга, где встретили много друзей и врагов Син-Юня. Подобно главному герою, все они были наделены очень и очень интригующими и неоднозначными характеристиками.

Запустив игру в первый раз, мы сразу же нажали на старт и стали смотреть ролик, из которого было понятно лишь то, что когда-то разработчики посмотрели кусочек фильма "Крадущийся

тигр, невидимый дракон", и им это кино очень понравилось.

На первом уровне нас встретили двое соперников. Прозорливые, мы быстро догадались, что левый клик мышки по умолчанию отвечает за удар, а правый – за прыжок. Получив по полсотне ударов кинжалом, наши противники умерли, а нас с Син-Юнем ждал новый ролик и второй уровень, где врагов было уже трое. Как и раньше, мы начали яростно кликать мышкой, но этого оказалось мало, и коварный китайский воин с таинственным именем Стражник В (наверняка близкий родственник другого нашего противника – Стражника А) отправил нас обратно в игровое меню. Отчаявшись, мы стали изучать опцию под названием "клавиши", откуда и уз-



Стражник В (слева) атакует Син-Юня (в зеленом) метательными ножами. Син-Юнь методично их отбивает. Так может продолжаться до бесконечности.

нали, что Син-Юнь наделен многими способностями, в частности – он может исполнять боевой клич и притворяться мертвым. С новыми силами мы вернулись на второй уровень. Придя в ужас от

Dark Fall 2: Lights Out

★ Жанр Adventure ★ Издатель The Adventure Company ★ Разработчик XXV Productions ★ Рекомендуется Pentium III 430 MHz, 256 Mb RAM
★ Сайт www.xxvproductions.co.uk/darkfall2



РЕЙТИНГ 5.0

Это должна была быть классная адвенчура! Ведь потенциал, заложенный в Dark Fall: The Journal, заставлял верить в светлое будущее. То ли звезды имели на сей счет свое особое мнение, то ли в силу каких-либо других причин, но Dark Fall 2: Lights Out оказался средненьким мистоидом, сплавом гениальности и бездарности.

Мир игры хорош, чертовски хорош. Здесь есть почти все, что может желать поклонник жанра: страшная тайна, силы Зла, портал во времени, посылающий игрока по воле сюжета то в прошлое, то в будущее... Все эти компоненты подогнаны друг к другу практически идеально. И это мир затягивает так же, как и главного героя — Бенджамина Паркера, молодого картографа, по воле случая оказавшегося в да-

леком 1912 году в маленькой деревне Тревортен. Погасший маяк, загадочный туман, пропавшие люди — вот она завязка приключения. Но, увы, на этом запас гениальности оказался исчерпан, что не лучшим образом сказалось на других компонентах игры.

Графика. В первой Dark Fall картинка ужасала, во второй она, отставая от современных графических стандартов лет на пять, просто-напросто удручает. Пазлы. Они, как водится в большинстве мистоидов, частенько надуманы и непонятны. К тому же из-за обилия багов некоторые из них могут оказаться и вовсе непроходимыми. Те немногие подсказки, что есть в игре, настолько глубоко погребены под кучей различных мелочей (записок, фотографий, аудиозаписей и т.д.), которые вроде бы должны создавать эффект погружения (как это бы-

ло в Dark Fall: The Journal), но вместо этого изрядно затрудняют продвижение героя по сюжетной линии.

Хотя, если вам все-таки удастся встать на верный след, вполне возможно, что загадочный мир Dark Fall 2: Lights Out очарует вас. Но надежды на это мало. Скорее всего, единственное, что сможет развлечь игрока в ходе бесплодных поисков ответа на незаданный вопрос (кроме гайда, выложенного на сайте проекта), — это справочная информация, развешенная на стенах Тревортенского маяка в 2003 году и посвященная истории развития этого чуда инженерной мысли. Слабое утешение, а ведь счастье было так возможно. — А.В.

Dark Fall II Lights Out



Это не имп из DOOM 3 и не прокаженный, это самый обычный NPC



Э! А птичка-то теперь цифровая! — удивился Паркер



графики и выпадающих полигонов, Син-Юнь издал боевой клич (так в этой игре называется странное медленное движение правой коленкой по часовой стрелке). Потом мы бросились к другим воинам и притворились мертвыми. Воины не оценили актерский талант Син-Юня и продолжали колоть его своим оружием.

В общем, не порадовали нас эти приемы. Зато мы научились крутить что-то, подозрительно напоминающее комбо, обзавелись несколькими видами оружия, стали подозревать, что в этой игре существует нечто, отдаленно напоминающее сюжетную линию, и всех убили.

До сетевой игры мы с Син-Юнем так и не добрались, зато изучили предложенные для общения с потенциальными соплеменниками (конечно, если вы сможете найти хоть кого-нибудь, кто захочет сразиться с вами в "Война Поднебесной") реплики. Больше всего нам понравились "На помощь! Спасите!" и "Подожди! Я пишу!". — А.Щ.

Главное — сбить с ног. А потом по лицу, по лицу...



Подумашь, несколько раз проткнули мечом. Здесь воины могут выдержать и не такое

КОШМАРЫ Гэнгальфа

Все пчелы прилетали с медом, а одна - такая маленькая и вредная - с дегтем.
А. Кнышев. "Тоже Книга"

★ Жанр RPG/Adventure ★ Издатель Cenega, 1C ★ Разработчик Napoleon Games ★ Рекомендуется Pentium III 700 MHz, 128 Mb RAM, 3D-уск.
★ Сайт www.cenega.com/index.php?shgame=17

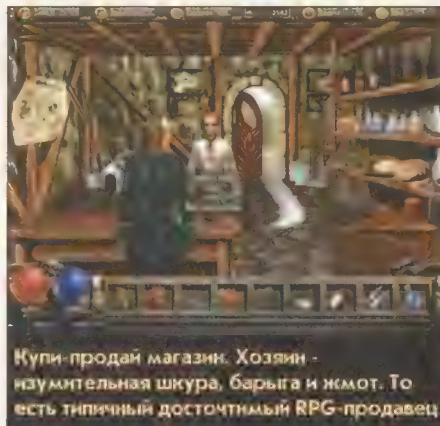
Очередной тест на крепость чаши терпения. Загляни, читатель, в соседние action-страницы - там бешеным шмелем жужжит смельчак Starshatter. Смешно до колик в печени: казалось бы, жанры принципиально различные, но с The Fifth Disciple его роднит характерная черта - сначала тошнит, потом начинаешь уважать и где-то даже обожать.

Через тернии в тюрьму

Сценарная завязка моментом ставит точки над "ы". Молодого мага, откликающегося на позывной Энгеор, упекли в концлагерь fantasy-образца. Обречла его на злую судьбу собственная словесная несдержанность: сидючи в трактире, вовлеченный в острый спор юноша наградил владыку королевства бранными эпитетами. Уже сутки спустя болтуна познакомили с социальным пакетом из изгрызенных термитами нар и "наваристой" тюремной похлебкой. Райский уголок; жаль, оставаться надолго здесь никак нельзя - законы жанра сидения на месте не допускают.

Почки красавицы

Визуальный анализ цифрового чуда генерирует мощный импульс жалости - в первую очередь к самому себе. С тоской изучаешь из-рук-вон нарисованный задник, чахоточную фигурку протагониста, побитое выражение лица, и как-то сразу хочется чего-то другого. Например, откусать крепкого чаю. Но надо пересилить. Пощупав подопытную пару часов, пользователь поймет простую вещь. The Fifth Disciple - замечательный, хотя и не без

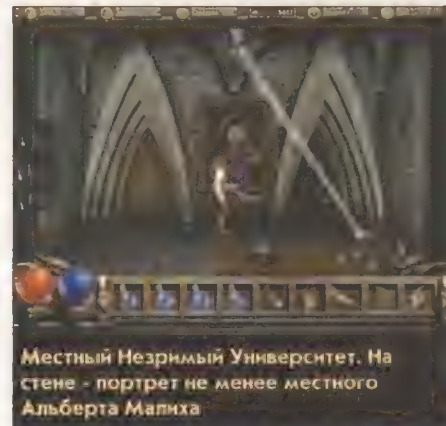


Купи-продай магазин. Хозяин - изумительная шкура, барыга и жмот. То есть типичный досточтимый RPG-продавец

недостатков, образец сотрудничества двух направлений: RPG и Adventure. Явление редкое, почти мифическое, однако естествоиспытателям из Сенега вполне удавшееся. Чудны дела твои, Господи.

Искры разума

Quest-ингредиенты вплетены в ткань игродейства изящной шелковой вязью. В самом начале становится ясно, что творить чудеса пока не позволят: над каторгой перезревшей сливой возвышается кристалл, не дающий применять даже наипростейшие заклинания. Игрок остается один на один с собственным головным мозгом, традиционным инвентарем и бойким пиксельхантингом. Собственно, подвиги ждут свершения. Социум, меж тем, энергично пульсирует. Соседи по каземату юродствуют и спорят, сколько наш подопечный протянет - три дня или все-таки пять. Жизнерадостный толстяк, ошивающийся у проржавевших клеток, куда сажают неугодных, оказывается стукачом (с



Местный Незримый Университет. На стене - портрет не менее местного Альберта Малиха

емким прозвищем The Rat), вмиг закладываящим простодушного Энгеора. Дама легкого поведения согласна помочь напоить тюремщика опиумом, если мы раздобудем необходимый в ее профессии предмет. А именно - надежное контрацептивное средство. Ввиду отсутствия резины заменой может послужить сушеная змеиная шкура. Запятанный в сырое подземелье маг обучает героя традиционному файрболу, попутно обещая величие и мощь. Обмен знаниями с некромантами, обживающими обветшалый болотный замок, оканчивается нервной суетой - умельцы воскрешать почивших неожиданно возжелали сделать из Энгеора очередное умертвие. Загадки цепляются одна за другую, вытягивая на буксире сюжет, понукая активно использовать серое вещество. Предметы в inventory позволяют комбинировать, от чего в глубинах заплечного мешка появляются совсем уж мистические инсталляции: темпоральная пыль, туфли из драконьей кожи... Чувствуешь себя

Специально для вас, требовательные читатели, я ушел в ночь и добыл в боях сей скриншот. Вот этот тип в синем халате - великий маг Безра. Сплошное разочарование. Кудесник оказался редкостной тряпкой и нюней...



Полуразрушенная башня Skeldal. Именно тут пятеро последователей хотели открыть врата в иной мир, выпустить Зло, разбудить бла-бла-бла. Чувствуется, не все еще изучили DOOM 3





Четверо Энгеоров - вовсе не баг. К таким последствиям привели забавы со временем и той любопытной машинкой на заднем плане, именуемой Kryzmoг



Карта небольшой части мира, в коем героя сподобило находиться. Многочисленные "Щит-и-меч" символизируют жаждущих получить свое негодяйчиков

словно в каком-нибудь Hero's Quest и благодушно принимаешь сей факт как нечто должное.

Баллада о нехилом набалдашнике

RPG-черты The Fifth Disciple явно достались от именитых предтеч. Чего стоит общая карта мира, на коей случаются грандиозные побоища, и синяя с красной колбочки, олицетворяющие запас жизни и маны. Ролевая система неожиданно лаконична - повышается исключительно сила магических чудес. Всего насчитывается пять магических школ: Огонь, Вода, Земля, Воздух и Разум. В каждой школе - по пять заклинаний, а любой spell разрешается накрутить до пятого уровня. Ясное дело, молния первой категории хила и ничтожна супротив своего искристого аналога, скажем, четвертого ранга. Заветный опыт Энгеор получает, как за решение квестовых задач, так и за благополучный исход поножовщины. По ходу стычки поединщики повинуются правилам turn-based состязаний. Фауна радует разнообразием: от виновато ползающих гадюк до сиплых типов в фиолетовых балахонах и небрежно нарисованных демонов. С набором каждого пятого уровня подшефный мерлин обретает возможность дополнительного хода за раунд. По до-

стижению известных высот позволяет жарить противника несколькими spellами подряд, получая известное извращенное удовольствие. Сила заклинаний, кстати, регулируемая. Чем могущественней чары, тем больше синей жижицы уходит на их реализацию. Удерживая левую мышечнопку, юзер определяет, какого могущества заклинание лучше выдать в бледное лицо недруга. Это позволяет изрядно экономить средства, добывая измороженных супостатов фокусами послабее. Ибо покупка эликсиров, восполняющих в жарком поединке здоровье и запас мистических батареек, станет доступной только к середине игры, да и стоять они будут отнюдь не дешево. Презренный металл, к слову, добывается типичным приключенческим промыслом, например, продажей шкур зверьков ценной пушной породы, коих злобные мы безжалостно уничтожаем все в тех же боях за величие и сладкую экспу.

Ну

Хорошо было бы закончить беседу мажорной нотой, с присвистом да молодцевским задором. Увы, никак нельзя. Серьезные дыры в игропроцессе заделать не получается даже изрядным количеством оптимизма. Особенно раздражают квесты, порочно повязанные с потусторонними способностями Энгеора. Часто успешное разрешение проблем в голос ноет о наличии заклинания строго определенного уровня. Уличного пропойцу удастся вылечить только с помощью Heal старшего разряда. Если же целительские способности оставляют желать, то Энгеор просто откажется выполнять приказанное. Беспольная в бою Detection of Magic откровенно пришта девелоперами для использования в строго отведенных местах. Хилый Teleport не позволит вспорхнуть на нуж-

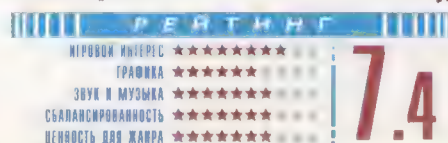


Тот самый прикованный волшебник. Комната у него уютно обставлена, не находите! Религиозен, должно быть, крайне

ный балкон. А ведь развитие этих умений вырывает кусок пирога у жизненно необходимых в сечах заклятий. Плохо? Весьма.

Совсем уж никаким вышел финал. Скомканный, торопливый. Излучающий одновременно обожаемый и ненавидимый overpower, герой вальяжно крутит уши всем несогласным. Спарринги начинают происходить по стандартному сценарию: в самого жирного зверя кидается наглое Mastery, и живность немедленно переходит под понятный чей контроль. Пока юный чародей чешет пятки и ковыряется в носу, все остальные злодейчики душат загнипозитизированное создание. Тварь дохнет, Mastery летит к другой мерзости. Дуэль же с главным негодяем, тем самым пятым последователем, великим колдуном Bezra, откладывает в душе горький кофейный осадок. И сей щуплый субъект, издыхающий после пары минут активных магических упражнений, - это наш антигерой, новоявленный антихрист? Тьфу за такое. Стыдно должно быть, как минимум.

Поэтому не будет у этой игры Компаса от "Навигатора", только устная благодарность.



Анна ЩЕГЛОВА

От общего к частному

★ Жанр Adventure ★ Издатель: Новый Диск, Digital Letters ★ Разработчик: Frogwares
★ Рекомендуется: Pentium III 700 MHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb) ★ Сайт: www.nd.ru/sherlock

У Артура Конан Дойля не было произведения под названием "Тайна серебряной сережки". По крайней мере, нам о нем ничего не известно. Приключенческая игра "Тайна серебряной сережки" была придумана и создана сотрудниками украинской компании Frogwares. Темы самими, которые в начале года порадовали нас adventурой "Путешествие к центру Земли".

Театр начинается с вешалки

А детектив - с преступления. Бейкер Стрит 221 б. Шерлоку Холмсу приходит письмо с благодарностью за ранее раскрытое дело и двумя приглашениями на светский прием. Слушать хорошую музыку на рауте мешает неожиданное убийство хозяина дома. Не теряясь, Холмс отправляет Ватсона во двор, чтобы тот не дал убийце улизнуть. Сам же Шерлок начинает расследование.

Для приключенческой игры очень важен образ главного персонажа. В паре с ним игрок проводит множество часов, попадает в затруднительные положения и самым неожиданным образом из них выбирается. Главный герой "Серебряной сережки" не может не вызвать симпатии у поклонников детективов: за Холмсом приятно наблюдать, у него отличная осанка, в каждом его движении чувствуется грация и элегантность.

Управление осуществляется по классическому методу Point & Click. Но не надейтесь, что, пребывая в помещении, детектив начнет бегать вслед за курсором. Согласитесь, не пристало Шерлоку Холмсу суетиться на виду у знатных особ. Другое дело - мчаться по улицам Лондона, особенно когда ему угрожает смертельная опасность.

Холмс галантен и вежлив. Он никогда не пойдет на неоправданное во-

ровство и не нагрубит недалеким, а подчас и вовсе вопиюще глупым сотрудникам Скотланд-Ярда. Шерлок часто хвалит Ватсона за его помощь и идеи относительно раскрываемого дела. Доктор Ватсон (за которого понадобится отыграть часть "Серебряной сережки") с удовольствием помогает Холмсу и всегда поражается его блестящей логике после очередного десятиминутного изречения друга. Он тщательно записывает всю значимую для дела информацию в свой блокнот. Именно Ватсон найдет и передаст Холмсу серебряную сережку, которая послужит очень важной уликой. Джон особенно любит расспрашивать дам, которые, в свою очередь, любят похихикать над его шутками.

Все герои наделены отличной мимикой, умеют жестикулировать, а главное - переданы уникальные характеры, которыми наделил их сам Конан Дойль. Инспектор Лейстрейд всегда и во всем пытается опередить Холмса. И, в некотором роде, ему это удается. Лейстрейд постоянно тараторит, перебивает собеседников и переминается с ноги на ногу. Его мнение должно быть высказано первым. А правильное оно или нет - не так важно.

Это же элементарно!

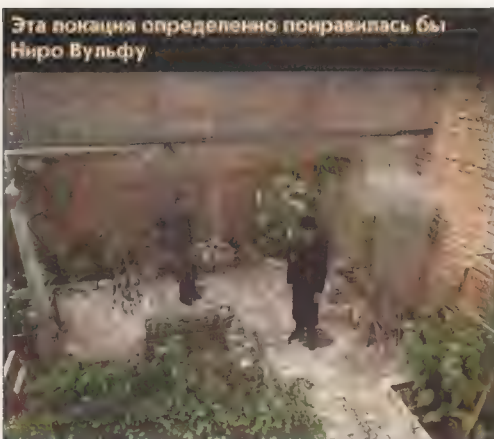
Для разгадки "Тайны серебряной сережки" детективы будут путешествовать по локациям в поисках инфор-

мации и улик, связанных с цепочкой убийств. Важные находки тщательно изучат и бережно отправят в инвентарь. Возвращаясь на Бейкер Стрит, друзья будут проводить экспертизы и искать ответы на многие вопросы в столь любимой Холмсом энциклопедии. Предметы из инвентаря можно и нужно комбинировать, применять к другим персонажам, что, к сожалению, встречается в современных adventурах все реже и реже. Героям придется часто пользоваться измерительной рулеткой, пробирками и, конечно же, лупой. Каждый факт, каждая улика, собранная Холмсом и Ватсоном начиная с первых минут игры, пригодятся им вплоть до объявления Холмсом виновников преступления в самом конце "Тайны".

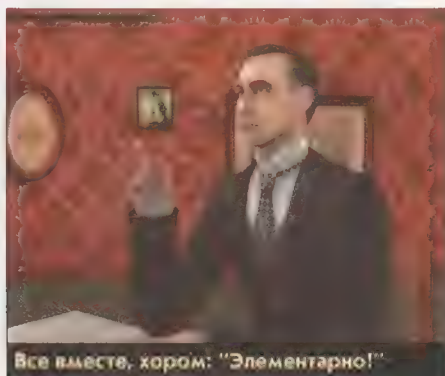


Каждая находка подвергается тщательной экспертизе

Детей находят в капусте, трупы — в картошке



Эта локация определенно понравилась бы Ниро Вульффу



Система диалогов переключалась в "Тайну серебряной сережки" прямоком из "Путешествия к центру Земли". Игроку не стоит бояться задать лишний вопрос, более того, каждый вопрос можно задавать сколько угодно раз, а в журнале, который неизменно носят с собой герои, останется полная запись диалога. После прохождения каждого уровня два детектива подвергаются своеобразному тестированию. В том же журнале игроку будут заданы от четырех до семи вопросов относительно только что изученных событий. На вопрос нужно ответить "да" или "нет", объяснив свой ответ конкретными данными, выбранными из списка на соседней странице. Эти испытания вряд ли помогут вам в решении дела, скорее, они обобщают полученную информацию и увеличивают общее время игры.

Немалую часть "Тайны" вы будете заниматься пиксельхантингом и решением загадок. Нельзя сказать, что загадки эти очень сложны и нелогичны, но многим из них придется уделить достаточно много времени. И тем приятнее будет после решения очередного паззла услышать восклицание "Это же элементарно!".

"Серебряная сережка" щедра на продолжительные игровые ролики. Решившись довести дело до финаль-

ных титров, приготовьтесь героически выслушать итоговую речь Холмса, в которой он не обойдет вниманием ни один из имеющих хотя бы самую малую важность фактов или относящуюся к делу деталь из биографии подозреваемых. Однако встретятся и ролики, ради которых стоит пройти всю игру.

Представьте себе следующую картину. Ночь, ливень, Холмс и Ватсон стоят на пустынной улице и видят, как на них надвигаются три типа с ножами. Холмс знает, что Ватсон всегда берет револьвер на опасные задания. В то время как Холмс являет собой самую невозмутимость, Ватсон отчаянно пытается выстрелить в головорезов и после того, как пистолет дает несколько осечек, бросается наутек. Шерлоку не остается ничего иного, кроме как стыдливо прикрыть глаза рукой и с позором (но в то же время и со свойственным ему аристократизмом) кинуться вслед за своим напарником. И все это под замечательное музыкальное сопровождение.

Как и было обещано разработчиками, на протяжении всей игры нас не оставляет классическая музыка Мендельсона и Паганини. И без того хорошо вписывающаяся в игровой процесс, она становится особо торжественной и яркой в наиболее кульминационные моменты. В самый раз для такого приключения, как это.

Версия игры, по которой была написана эта статья, выполнена полностью на английском языке. Все герои разговаривают с отличной интонацией, и сказать, кто именно говорит в каждый момент времени, можно даже с закрытыми глазами. В русской версии "Тайны серебряной сережки" доктор Ватсон, к сожалению, уже не заговорит голосом Виталия Соломина. Но у нас будет самый что ни на есть правильный Шерлок Холмс. Посколь-

ку Василий Ливанов уже дал согласие на озвучку этого персонажа.

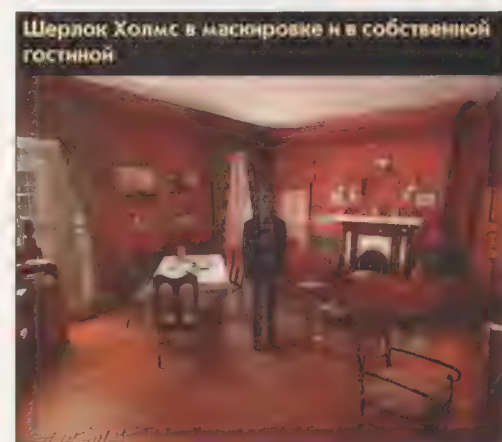
Локации игры хорошо и тщательно проработаны. Это не скучные задники, а сменяющиеся в зависимости от времени суток и погоды картины. Идет дождь — значит, помимо звуков грома игрок сможет полюбоваться молнией. Дует ветер — и мы видим колеблющуюся от потоков воздуха траву. Впрочем, здесь не обошлось без досадных ошибок. Так, Холмс абсолютно достоверно и четко отражается в водных поверхностях, все персонажи отбрасывают реалистичные тени, в то время как отражение в зеркалах начисто отсутствует. Или я запаматовала, и Холмс был немного вампиром? Но если не считать этих мелочей, следить за приключением Холмса интересно от начала и до триумфального финала. Заканчивается "Тайна серебряной сережки" традиционно для похождений именитого детектива.

Разговоры у камина

Frogwares взяла на себя большую ответственность, решившись использовать в своей игре легендарных персонажей. Такие игры всегда оцениваются более критично. Тем более что главный герой "Тайны серебряной сережки" не просто известен, он — самый знаменитый детектив во всем мире. Шерлок Холмс — гений. В "Серебряной сережке" он настоящий.

Н

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★
СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ	★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★
7.6	



Железный поток

"Креативные" новости

Производитель "саундбластеров" уже давным-давно выпускает не только звуковые карты. В ассортименте компании акустические системы, видеоадаптеры, MP3-плееры и даже мониторы. Недавно Creative выпустила новый девайс: Windows-ориентированный КПК, заточенный под прослушивание музыки и просмотр видео. Возникает резонный вопрос: "Смотреть видео и слушать MP3 можно на любом наладоннике, чем эта машинка отличается от десятков других?" Ответы могут быть следующими.



У Zen: Portable Media Centre есть ряд преимуществ, выделяющих его среди прочих карманных компьютеров. Объем встроенного винчестера составляет 20 Гб, что немало даже для фильмотеки. Важным моментом для удобного просмотра видео в дороге является и повышенная емкость батарей: при полностью заряженных литий-ионных аккумуляторах полноэкранное видео можно смотреть до 7 часов подряд, а слушать музыку до 22 часов. Устройство весит 340 грамм (вместе с батареей), что немногим больше современных КПК-тяжеловесов, зато диагональ дисплея (максимальное разрешение 320x240 точек) равна 3,8" при габаритах 5.67"x3.18"x1.06".



Файлы можно закидывать на Zen с компьютера при помощи USB 2.0 и Windows Media Player 10, который синхронизирует вашу компьютерную медиатеку с файлами на девайсе. "Зен" выполнен в стиле геймпада и внешне сильно смахивает на какую-нибудь переносную консоль (крестовины-джойстики и дисплей по центру придают устройству сходство с еще не вышедшей Portable Sony PlayStation). Графический интерфейс позаимствован у Windows XP. Помимо музыкальных файлов, таких как .wav, .mp3 и

.wma, Zen поддерживает видео в форматах .wmv, .asf, .mpeg, .mpg, .mpe, .mlv, .mp2v, .mpeg2 и .avi, можно даже просматривать записанные телепрограммы (в формате .dvr-ms). Поддержка воспроизведения всех типов файлов реализована на аппаратном уровне, т.е. отсутствуют типичные проблемы КПК, когда для каждой разновидности медиа нужна своя программа и кодек. Но за удовольствия нужно платить - цена устройства чуть менее \$500.

Второе касание

Компания Maxtor представила внешние жесткие диски четвертого поколения - линейку OneTouch II. Новая серия "винтов" выдержана в концепции предшественника OneTouch и позволяет осуществлять резервное копирование данных одним нажатием на кнопку (расположена прямо на девайсе). Изменения коснулись, в основном, программной поддержки и внешнего вида.



OneTouch II поставляется с предустановленным вариантом резервного копирования системы. Этот вариант, по мнению руководства Maxtor, подойдет 80-ти процентам пользователей. Впрочем, "дефолтную" опцию всегда можно скорректировать или создать собственную при помощи программы Personal Storage 5000 (поставляется в комплекте). Во время первого использования программы создается полная копия системы, в дальнейшем новые файлы будут добавляться к резервному образу по отдельности, что сводит к минимуму временные затраты.

Уникальной для серии OneTouch стала новая функция DriveLock, позволяющая "запереть" вашу интеллектуальную собственность в случае потери или кражи винчестера. Сначала у инженеров была идея использовать прогрессивную систему распознавания пользователя по отпечаткам пальцев, однако негативная реакция большинства потенциальных покупателей Onetouch II заставила руководство компании отказаться от этой задумки. Была реализована программная защи-

та, что положительно сказалось, как на стоимости, так и на надежности винчестеров.

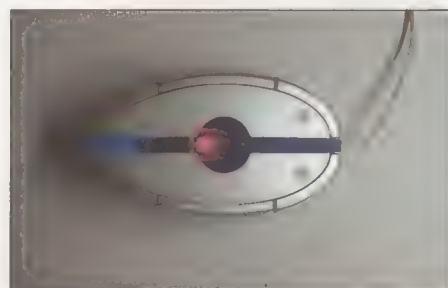
Диски вращаются со скоростью 7200 оборотов в минуту, среднее время доступа составляет 9 мс, скорость обмена данными равна 34 Мб/сек для USB 2.0 и 41 Мб/сек - для FireWire (IEEE 1394). Емкости же винчестеров остались прежними - 250 и 300 Гб. Стоимость - \$330 и \$380 соответственно.

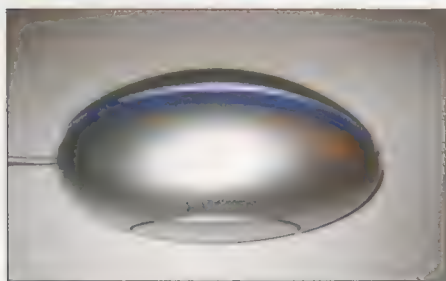
MSМышь

Microsoft выпустила новую линейку "мышей" с названием Microsoft Optical Mouse by Starck. Для разработки концепции "мышек" был приглашен известный дизайнер Филипп Старк (Philippe Starck). Родилась идея упростить функциональность настольных грызунов до предела, необходимого обычному пользователю, сохраняя уникальный внешний вид.

"Мыши" получились действительно необычными и эстетически привлекательными. Форма манипулятора позволяет использовать его, как правшам, так и левшам. Пластиковый корпус серебристого цвета разрезает надвое светящаяся полоса, которая, в зависимости от модели, имеет либо голубой, либо оранжевый цвет. Поперек дна мыши, имеющего чуть более светлый оттенок, также проходит светящаяся полоска, эффектно прерываемая оптическим дигитайзером, излучающим стандартное красное свечение. Мышь без проблем ездит, как по ткани, так и по тефлону.

Но отбросим эстетику. Допустим, более чем двумя кнопками и скроллом никто не пользуется (хотя в своих предыдущих "мышинных сериях" MS





явно учила нас кликать всей пятерней), но зачем делать эти кнопки длинной практически на всю "мышь" (кнопка составляет 75% от поверхности половины манипулятора)? Судя по отзывам первых пользователей, Stark обладает отличной точностью и четкостью, что определенно является плюсом при стрельбе из Railgun'a, однако это достоинство почти полностью перечеркивается жалобами о "заедании курсора" в верхнем правом углу. Эта проблема преследует большинство дешевых оптических мышек, получить ее от имидж-продукта MS уж точно никто не собирался.

В общем, мышь вышла симпатичная, но, к сожалению, не очень играбельная: пальцы случайно нажимают на большие кнопки, а западающий курсор может насолить в самый ответственный игровой момент. Беспроводного варианта Stark не ожидается, так как светящаяся полоска быстро посадит любые аккумуляторы. Кстати, фамилия дизайнера прописана на коробке как "S+ark", а в интернете он получил прозвище "5+4|2|<".

Мышь-монстр

Продолжая тему грызунов, нельзя пройти мимо недавно вышедшей PistolMouse FPS от компании MonsterGecko. Продукт принадлежит совершенно другому классу манипуляторов, так как заточен именно под игры, точнее, под 3D-экшны. Мышь-пистолет позволяет быстрее реагировать на происходящее на экране, ведь процесс прицеливания из пистолета более ин-



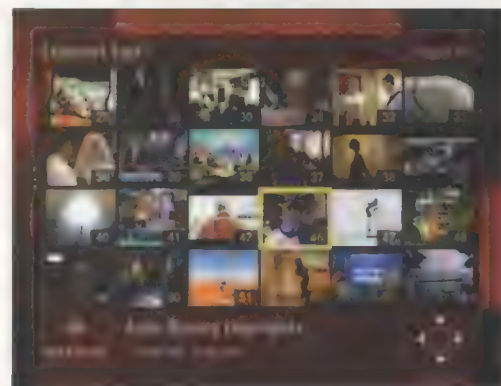
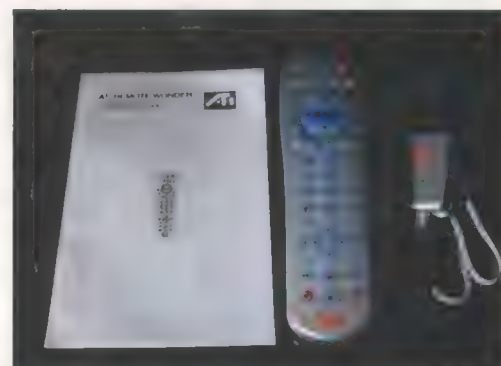
туитивен, нежели наведение курсором. На девайсе имеются несколько анодированных спусковых крючков, которые могут быть запрограммированы на все случаи жизни, а на месте предохранителя расположился внушительных размеров скроллер. Пистолет удобно "сидит" в руке, а разрешающая способность оптического сенсора составляет 800 Dpi.

По словам разработчиков, новый манипулятор позволит сменить поднабравший тандем "клава-мышь" даже профессиональным игрокам. Генеральный директор и один из основателей MonsterGecko Эйн МакКендрик (Ain McKendrick) заявляет: "PistolMouse FPS обеспечивает высокую точность на уровне оптических "мышек" в сочетании с более высокими параметрами эргономичности и скорости, позволяющих геймерам добиваться лучших игровых результатов".

Владельцем "боевой мышки" можно стать за относительно скромную сумму в \$69,95.

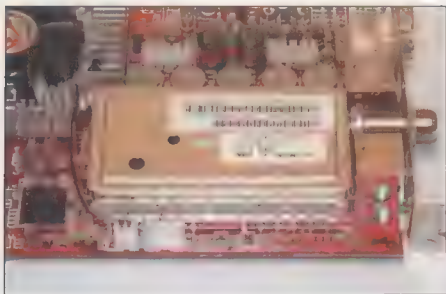
Полноценный "все в одном"

Продукция ATI из серии All-In-Wonder обычно представляет собой карты нижнего (реже - среднего) ценового диапазона, в комплекте с которыми поставляется TV-тюнер с опцией видеозахвата и пульт ДУ. Такой комплект называется "мультимедийным центром" и продается по цене очень хорошей видеокарты в OEM варианте. Видимо, в последнее время такие наборы покупаются из рук вон плохо, потому что предприимчивые канадцы решились на выпуск полноценной hi-end видеоплаты ATI All-IN-WONDER 9800 PRO в подобающей ее возможностям роскошной комплектации.



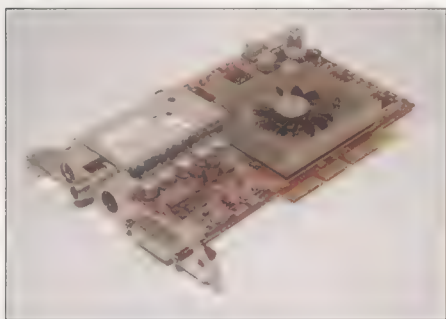
Все упомянутые выше устройства разместились на куске красного текстолита, именуемого Radeon 9800 PRO. Тактовая частота графического ядра составляет 380 МГц, а памяти - 680 МГц (DDR) при латентности 2.8 нс. Скорее всего, на уступки скорости пришлось пойти во избежание перегрева сильно нагруженного дополнительными "прибамбасами" устройства. Прилагающийся софт включает: TV-ON-DEMAND (запись телевизионных программ), VIDEOSOAP (улучшение качества видео и звука, записанных на жесткий диск телепрограмм), MULTIVIEW (возможность





подсоединения второго тюнера, а также просмотр нескольких телепрограмм одновременно), Gemstar GUIDE Plus (сортировка каналов по тематике), EAZYLOOK (менеджер/планировщик просмотра и записи телепрограмм, а также DVD-плеер), ATI's VIDEO IMMERSION II (улучшение качества видеозображения в реальном времени),

RF REMOTE WONDER (программная поддержка ДУ).



"Кристалльные" новости

Период между анонсами и поступлениями в продажу новинок процессорного рынка, крайне мал. Свежеиспеченные Celeron M 350 и 360 появились в японской рознице уже через пять дней после их объявления. Новые мобильные процессоры от Intel обладают частотами 1,3 и 1,4 ГГц, они оснащены 1 Мб кэш-памяти второго уровня. Тактовая частота шины FSB составляет 400 МГц. Усовершенствования коснулись и энергосбережения: напряже-



ние питания ядра снизилось до 1,26 В (у Celeron M 340 оно было на уровне 1,36 В). Стоимость этих процессоров составляет в среднем \$140 (для 350-й модели) и \$150 (для Celeron M 360).

В начале ноября ожидается приращение в стане десктопных "камней" от Intel - новый процессор Pentium 4 3.46 ГГц Extreme Edition с 2 Мб кэшем третьего уровня. Чуть позже появится Pentium 4 3.73 ГГц EE с шиной 1066 МГц. Остается надеяться, что к тому времени выйдут и давно обещанные чипсеты i925 с поддержкой такой частоты FSB.

На данный момент Intel не распространяется о ранее заявленных планах по снижению цен на процессоры middle-сектора. Возможно, это связано с отсутствием таких планов. Тем, кто наметает апгрейд на новый год, напомним анонсированные розничные цены на грядущую серию бхх: 670 (3.8 ГГц) - \$850, \$660 (3.6 ГГц) - \$600, 650 (3.4 ГГц) - \$400 и 640 (3.2 ГГц) - \$270. Все процессоры будут иметь L2 кэш 2 Мб и работать на системной шине 800 МГц.

"Интел" с "Долби" подружились?



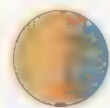
В ходе прошедшего в Сан-Франциско форума Intel для разработчиков компания Dolby Laboratories и корпорация Intel объявили о начале сотрудничества над проектом, позволяющим разработчикам использовать возможности современной обработки звука на аппаратных средствах новых чипсетов Intel 915 и 925X Express. В ходе программы Dolby PC Entertainment Experience Initiative интеграции подвергнутся спецификации Dolby Master Studio. Отныне чипмейкерам будут доступны технологии Dolby Headphone, Dolby Virtual Speaker, Dolby Digital Live и Dolby Pro Logic IIx. Компания Dolby и корпорация Intel обещают обеспечить контроль качества и инженерную поддержку разработчиков.

Основным элементом программы Dolby PC Entertainment Experience Initiative является программа Dolby PC Logo, своего рода "этикетка", информирующая покупателя о том, ка-

кие именно звуковые стандарты поддерживаются данным чипсетом. А стандарты будут следующими: Dolby Master Studio - улучшенный набор функций воспроизведения 7.1-канального звука с эффектом "звук вокруг"; Dolby Home Theater - эффект "звук вокруг" класса домашних кинотеатров; Dolby Sound Room - поддержка 5.1-канального звучания, с помощью всего двух колонок или наушников.

Возможно, объединившись, два промышленных гиганта смогут изменить наше представление о качестве интегрированного звука.

Бюджетные беспроводные сети



Intel Developer FORUM

На том же форуме корпорация Intel представила новую микросхему для широкополосной беспроводной связи, которая будет использоваться в продукции WiMAX стандарта беспроводной связи, обеспечивающего широкополосную связь на большие расстояния со скоростью, сравнимой с линиями DSL. Эта микросхема призвана обеспечить удаленный высокоскоростной доступ к интернету для домашних и корпоративных пользователей. Новый компонент для беспроводной связи, получивший кодовое название Rosedale, будет первой так называемой "системой на одном кристалле" для офисного оборудования, поддерживающей стандарт WiMAX.

При создании микросхемы Rosedale были учтены нюансы, обеспечивающие снижение стоимости пользовательского комплекта оборудования. Микросхема будет включать протокол MAC-уровня стандарта 802.16-2004 и протокол физического уровня OFDM, встроенную поддержку MAC-протоколов 10/100, встроенную систему защиты информации и интерфейс с контроллером мультимедийной передачи с временным уплотнением каналов. Эти возможности позволяют обмениваться в интернете потоками данных и голосовыми пакетами. Интеграция всех этих функций позволяет уменьшить количество электронных схем, ускорить процесс наладки и тестирования устройства, упростить и ускорить цикл разработки пользовательского оборудования.

Беспроводной широкополосный интерфейс Rosedale будет поддерживать недавно утвержденный стандарт IEEE 802.16-2004 (он же IEEE 802.16REVd). Это должно позволить провайдерам и конечным пользователям использовать оборудование различных производителей. Предполагается, что первые программы тестирования и сертификации начнут работать уже в 2005 году.



СТАЛИНГРАД



- Новая стратегия в реальном времени о величайшем сражении Великой Отечественной
- Более 150 типов юнитов, 43 миссии в двух масштабных кампаниях за Вермахт и РККА
- Игровые миссии воссозданы на основе тактических карт и кадров аэрофотосъемки
- Исторические здания, восстановленные по архивным фотографиям
- Аккуратная реконструкция исторических событий
- Полномасштабные бои на территории города
- Оригинальный саундтрек группы «СкаФандр»



www.stalingrad-game.ru



dtf.games



© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2004 DTF Games. Все права защищены.
© 2004 Nival Interactive. Данный продукт содержит программные технологии компании Nival Interactive.
Nival и логотип Nival являются торговыми знаками компании Nival Interactive. Все права защищены.

НОВЫЕ ЛИДЕРЫ - стоит ли овчинка выделки?

Тест новых видеоакселераторов от NVIDIA

Время летит. Появляются все новые модели видеокарт, процессоров, материнских плат и прочих радостей для сердца геймера и ужасов для его кошелька. Всего несколько лет назад восхищение вызывала возможность поднять через драйвер частоту на чипе видеокарты со 100 до 110 МГц. Сегодня подобные частоты способны вызывать лишь кривую усмешку, а драйвер с 10% ограничением разгона вызывает лишь удивление и негодование почтенной оверклокерской публики.

Технические параметры новых видеокарт растут, как на дрожжах: едва мы успели привыкнуть к 8 конвейерам рендеринга на топовых карточках, как их количество выросло сразу до 16, а урезанные версии топ-моделей готовы предложить нам 12 конвейеров.

Не менее уверенно меняются и частоты видеопамяти, уже перешагнувшие гигагерцовый рубеж. Рост тактовых частот чипов, правда, замедлился и даже упал у NVIDIA ниже значений прошлого поколения. Оно и неудивительно: количество элементов в графических процессорах уже давно и намного обогнало таковое у процессоров центральных и резко увеличивается с каждым новым поколением видеокарт (для сравнения: если процессор GeForce FX 5900 имел порядка 125 млн. транзисторов, то GeForce 6800 - уже 222 млн., а скажем, AMD AthlonXP (Barton) - около 52,5 млн. транзисторов). Системы охлаждения современных видеоакселераторов зачастую вполне способны поспорить с турбинами реактивных лайнеров, как по габаритам, так и, в особо запущенных случаях, по громкости (GeForce FX 5800 все помнят?). Но даже при таких экстраординарных методах охлаждения температура современных видеочипов в покое практически ни-

когда не падает ниже 50-градусной отметки, а в работе легко может подняться до 70° и выше. Если при этом еще и тактовые частоты поднять, то можно и комп расплавить. Да и про энергопотребление забывать не стоит: NVIDIA объявила для GeForce 6800 Ultra блок питания в 480 Вт в качестве минимального требования (впрочем, тут очевидно желание перестраховаться, т.к. на чуть более слабую 6800 GT официальные требования уже в 1,6 раза меньше - 300 Вт, да и в ходе данного тестирования Ultra абсолютно стабильно работала с 420-ваттным БП).

Перед нами стоит вопрос: какие возможности для продвинутого игрока открывает продолжение развития видеокарт подобным экстенсивным методом? Постараемся дать на него ответ, сравнив новых лидеров рынка графических ускорителей. Для полноты картины в число участников теста включим карту предыдущего поколения Leadtek A350LX на основе подторженного по памяти GeForce FX 5900 (не путать с FX 5900 XT - похожи, но все-таки разные).

NVIDIA

Выход карт на основе GeForce 6800 стал знаковым событием. Эти карты должны были ликвидировать имеющееся превосходство видеоускорителей от ATI в быстройдействии и ввести новые возможности для кинореалистичной графики в виде шейдеров 3.0 (которые, впрочем, пока опробовать не на чем). Но и в более старых приложениях акселераторы последнего поколения показывают немалый рывок производительности, по ряду отзыхов сравнимый лишь с появлением легендарного GeForce 256, перевернувшего представление о качестве картинки и скорости в играх.

Начнем со старшей карты линейки - референсной GeForce 6800Ultra, ласкающей глаз изображением малодекой русалки на крышке воздуховода.

Внушительные габариты и вес, система охлаждения турбинного типа (но радиаторы - алюминиевые, что, на мой взгляд, не совсем подходит для подобного монстра), два DVI-выхода и целых два разъема дополнительного питания. Впрочем, удивление тут излишне: 2 разъема стоят не для того, чтобы сожрать всю энергию (а вкупе с питанием по шине AGP это может быть едва ли не весь БП), а для повышения стабильности питания.

Графические видеокарты		Цена (\$)
HGV	Монохромный 720x348	66.15
EGV	Цветной 640x480 16цв.	151.20
EGA-VGA	Цветной 800x600 16цв.	494.55
VGA-Fast	Цветной 800x600 16цв. 640x400 256цв.	875.70
VGA-VRAM	Цветной 1024x768 16цв. 720x540 256цв.	1365.00
MVA	Цветной 1024x768 16цв.	2325.75
H-16	Высокоскоростной цветной 1024x768 16цв.	5592.30
H-256	Высокоскоростной цветной 1024x768 256цв.	6699.00

Прайс-лист фирмы INTERQUADRO, 1990 год

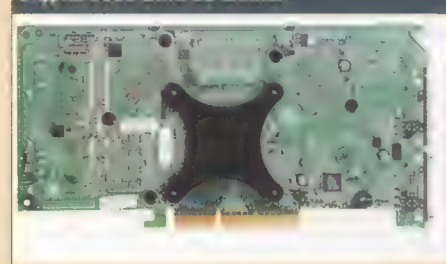
Хочу обратить внимание на особенность установки этой карты в системный блок: владельцы продвинутых корпусов с защелками для плат расширения (что, несомненно, удобнее прикручивания винтами) будут неприятно удивлены: заглушка на заднюю стенку у GeForce 6800Ultra такого дизайна сделана так, что планку с защелками для плат придется снимать (бегом за отверткой!) и возвращаться к традиционному методу крепления (еще раз отвертка пригодилась). Это здорово расстраивает. Впрочем, в наличии есть множество вариантов 6800Ultra с обычной "одноэтажной" заглушкой.

Впрочем, ряд опасений по поводу этой карты оказался напрасным: система охлаждения прекрасно справлялась со своей работой (температура в покое - 55 градусов, под нагрузкой - не выше 66). Я не ожидал таких результатов от простого алюминия и системы охлаждения без вывода воздуха



наружу, да еще и с разрушением всей системы воздухообмена в корпусе: горячий воздух от видеокарты выдувается прямо навстречу втягиваемому передним корпусным вентилятором холодному (хотя это и отразилось на внутрикорпусной температуре - 40-41 градус в покое против 36-38 у других карт). Турбина оказалась практически неотличимой на слух от обычных вентиляторов, может быть, самую малость громче.

Вид на 6800 Ultra со спины

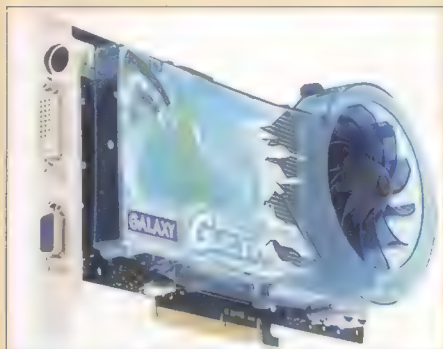


Вот такая она - русалка



Следует отметить, что это была единственная карта, во время теста которой не было зафиксировано ни единого глюка (кроме выпадения текстур при максимально возможном в условиях стандартного охлаждения разгоне до уровня 465/1230 МГц - но тут нам, покупателям, никто ничего не обещал, а на штатных частотах и работа идеальна, да и разгон чуть снизить - и все ОК).

Следующей по старшинству идет GeForce 6800GT от не слишком известного у нас в стране производителя Galaxy с интересной системой охлаждения фирмы Arctic cooling, которая также устанавливается и на высшие модели ряда изготовителей видеокарт на основе решений конкурента NVIDIA - ATI.



Размеры вентилятора на карте Galaxy 6800 GT поражают воображение

Обычный вентилятор огромного для видеокарты размера размещен с противоположной стороны карты по сравнению с референсным, что должно в целом неплохо сказаться, как на охлаждении (особенно в сочетании с медными радиаторами, которые также присутствуют), так и на шумности: турбинные кулеры, как правило, более громкие, чем обычные. Внушает некоторое беспокойство кажущаяся хрупкость пластика трубы воздуховода - ронять плату явно не стоит. Разъем дополнительного питания уже один, что смотрится привычнее. И, что особенно греет душу, - частота чипа на карте выше предписанной стандартом на 20 МГц: 370 МГц вместо 350.

Производитель в требованиях к плате просит блок питания всего лишь в 300 Вт, но эта цифра не вызывает у меня доверия: мой старый 300-ваттный БП PowerMan (как и аналогичный по мощности Masterpower, шедший с корпусом) стабильно "тянул" A350LX лишь на штатных частотах, вызывая иногда перезагрузку в случае разгона видеокарты при незначительных перепадах напряжения в электросети. А эта карта явно попрожорливей будет: транзисторов на ней почти вдвое больше при близких частотах чипа и заметно выше у памяти, объем которой также вдвое больше.

Расположение вентилятора выбрано, на мой взгляд, очень удачно: он вытягивает относительно холодный воздух внутри корпуса, а нагретый

выбрасывает наружу сквозь открытую заглушку первого PCI-слота. Но именно сквозь **открытую** заглушку: с закрытой заглушкой первого PCI-слота (при этом край воздуховода, из которого выдувается горячий воздух, оказывается в считанных миллиметрах от нее, что, разумеется, резко снижает эффективность теплообмена) работа карты была нестабильной. Из 6 запусков с закрытой заглушкой теста 3DMark03 два закончились глухим зависанием в третьем тесте The Troll's Lair, справиться с которым помогала лишь кнопка Reset, хотя с открытой заглушкой даже в более напряженных режимах все прошло без сучка и задоринки (нет, я понимаю, что там явно нужно открывать эту заглушку, но решил закосить под дурачка и посмотреть, что получится).

Кстати, в руководстве к карте указаний на то, что заглушку первого слота PCI рекомендуется убрать, нет (специально посмотрел), а не помешали бы.

Впрочем, в интернете нашел вот такую картинку, по которой можно сделать вывод, что о просвещении пользователей в вопросах правильного охлаждения забота все же проявляется. Хотя, повторюсь, это стоило бы отразить в инструкции. Жирным шрифтом. Защита "от дурака" лишней не будет.



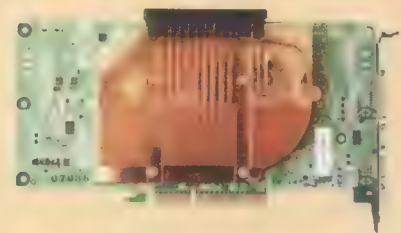
И все равно эти сбои выглядят странно: по данным термомониторинга температура, как платы, так и воздуха в системнике была в целом в норме - всего на 3-4 градуса выше, чем с открытой заглушкой и явно не была критической для компонентов системы. Но факт остается фактом - зависания имели место быть.

В плане акустического комфорта претензий к плате нет: она уж точно не громче, чем 6800Ultra, несмотря на выброс воздуха наружу, и неудобств не создает.

Тестирование подтвердило предположения о хороших характеристиках системы охлаждения данной карты (при открытой заглушке первого слота PCI): температура в покое - 54 градуса, после двухчасового прогона тестов она не поднялась выше 66 градусов, что дает надежду на неплохой разгон. На частотах 6800Ultra карточка завелась без вопросов и работала стабильно, хотя без странностей не

обошлось: при попытке дальнейшего разгона тест на изменение тактовой частоты проходил неудачно и, что странно, даже на уже ставших рабочими частотах 6800Ultra был неудачен, что не мешало карте вполне стабильно работать на них.

Закрывает тройку новинок от NVIDIA видеокарта на основе GeForce 6800 от компании Leadtek, проходящая под кодовым обозначением A400TDH. На первый взгляд, карта выглядит куда более легковесно, чем ее старшие собратья. Но такое ощущение держится лишь до того момента, как возьмешь плату в руки - она весит тяжелее любой другой попавшей на тестирование: с обеих сторон к карте прилегают массивные медные радиаторы (на обратной стороне платы радиаторов не имела ни одна другая карта). Впрочем, явные преимущества радиаторов карты от Leadtek компенсируются маленьким - просто смешным по сравнению со старшими картами - вентилятором. Зато - тихим. В общем, карта греется на уровне своих компаньонов по семейству 6800, а по уровню акустического комфорта является явным лидером.



К сожалению, в производительности лидером ей быть не суждено по определению: если 6800 Ultra и 6800 GT имеют по 16 пиксельных конвейеров, 6 вершинных процессоров и память GDDR-3 с частотами от гигагерца и выше, то 6800 "короче" на 4 конвейера и 1 вершинный процессор, а память - банальная DDR первого поколения, неплохо разгоняемая, но о гигагерце способная лишь мечтать, да и частота чипа также ощутимо ниже.

В принципе, есть возможность программным путем активизировать заблокированные возможности, но весьма велик шанс нарваться на дефектные чипы с неисправными конвейерами, отбракованные для старших модификаций, но годные для "обрезанного" варианта.

Карта зависла за время тестирования 1 раз, все на том же злополучном The Troll's Lair из 3DMark03, ставшем камнем преткновения для карты от Galaxy при "неправильном" охлажде-

нии, при первом прогоне теста, после чего работала без малейших нареканий.

Наконец, в качестве примера карты из разряда лидеров предыдущего поколения представлена завоевавшая в свое время сердца оверклокеров Leadtek A350LX, созданная на базе "чистого" 5900 с более медленной памятью (последующий хит продаж - 5900XT - уже был основан на упрощенном дизайне печатной платы).

Массивный алюминиевый кожух закрывает всю поверхность карты. Система охлаждения состоит из двух небольших вентиляторов, один из которых работает на вдув, а второй - на выдув. Но все же именно она является самым слабым местом данной видеокарты: при работе на штатных частотах ее температура примерно соответствует сегодняшним дебютантам, но при разгоне до уровня 5900Ultra система охлаждения с затрудненным из-за кожуха воздухообменом со своими задачами уже справляется с трудом, несмотря на массивный медный радиатор чипа, размещенный под слоем "брони". При тестировании температура зашкаливала за 70° (может, действительно термопасту на радиаторах сменить - есть сведения, что данный стратегический материал производители сильно жалеют?).



Выглядит внушительно и надежно, но охлаждение оставляет желать лучшего

Но хватит слов и описаний внешности. Будем считать, что встречу по одежке провели, так что пора начать рассматривать "ум", т.е. производительность.

О выборе тестов

Поскольку синтетические тесты - это все же не реальные игры, а нечто вроде идеальной сферической лошади в вакууме, было принято волевое решение ограничиться одним только 3DMark03 как наиболее современным бенчмарком, позволяющим испытать производительность видеоподсистемы

в различных видах сцен (в отличие, например, от Aquamark3, целиком созданного на одном движке).

Игровые тесты выбирались по принципу максимальной ресурсоемкости: про DOOM 3 и Far Cry, думаю, даже говорить не надо - это два самых навороченных на сегодняшний день шутера, обеспечивающих непревзойденный уровень графики.

"Ил-2: Штурмовик. Асы в небе" - весьма ресурсоемкая игра, принадлежащая к жанру, который также достаточно требователен к производительности видеокарт, в отличие от, например, стратегий, с поддержкой шейдерных технологий версии 2.0.

Конфигурация тестовой системы

- Процессор: AMD AthlonXP 2500+ @3000+ (166x13, Vcore=1.8V)
- Материнская плата: Albatron KX1 8D Pro II (nForce2Ultra400, UDP 4.24)
- ОЗУ: 2x512 Мб DDR333 PC2700 (Samsung и NCP, тайминги 7-3-3-2,5) в двухканальном режиме
- Жесткий диск: IBM IC35L080AVVA 07-0 (80 Гб, 7200 об/мин)
- Звуковая карта: Creative SB Live! 5.1
- DVD-ROM Toshiba SD-M1612
- CD-RW Mitsumi CR-48XGTE
- Корпус: ASUS Ascot 6AR
- Блок питания: PowerMan Pro HPC-420
- Монитор: CRT 17" SAMSUNG SyncMaster 765MB
- Windows XP Pro, SP1, RUS
- DirectX 9.0c

Тестируемые видеокарты

- Референс-карта NVIDIA GeForce 6800Ultra, 256 Мб (400 МГц чип, 1100 МГц память).
- Galaxy GeForce 6800GT, 256 Мб (370 МГц чип, 1000 МГц память).
- Leadtek A400 TDH (GeForce 6800), 128 Мб (325 МГц чип, 700 МГц память).
- Leadtek A350 LX (GeForce FX 5900 с замедленной памятью), 128 Мб (400 МГц чип, 700 МГц память, разогнана до уровня 5900Ultra - 450/850 МГц).

При тестировании использовался драйвер ForceWare 65.76 (на A350LX - 61.76, т.к. 65.76 - бета-версия, и карты на основе FX 5900 не поддерживает). Установки драйвера: стандартные с пресетом "Качество" и отключенной вертикальной синхронизацией.

Тесты

Синтетические

- 3DMark03 (build 340)
- Игровые
- DOOM 3
- Far Cry
- "Ил-2: Штурмовик. Асы в небе"

3DMark03

Этот тест способен нагрузить даже самые современные ускорители, что называется, "по самое не могу": в нем весьма явно проявились различия в производительности испытуемых карточек. Тестирование проводилось в режи-



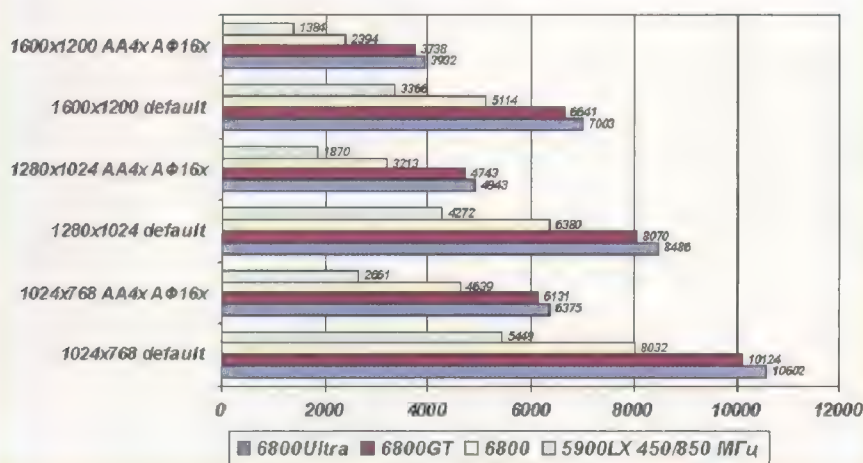
мах 1024x768, 1280x1024 и 1600x1200 в стандартном режиме качества и с AA 4x (AA - Anti-aliasing, полноэкранное сглаживание) в сочетании с AF 16x (AF - Anisotropic Filtering, анизотропная фильтрация).

На графике бросаются в глаза практически равные результаты двух старших карт: разница между GeForce 6800 Ultra и GT не превосходит 5% производительности в любых разрешениях и настройках качества, что вполне объяснимо их одинаковой архитектурой и близкими (разница порядка 10%) тактовыми частотами.

Отставание же в данном тесте, казалось бы, лишь чуть-чуть обрезанной GeForce 6800 уже составляет от 20% до 40% в зависимости от режима теста, причем даже в наименее нагруженном режиме по умолчанию (1024x768) оно уже выражено абсолютно четко.

А "старичок" GeForce 5900 LX разгромлен, как шведы под Полтавой: даже в самом щадящем режиме - почти

3DMark03 (build 340), баллы



полуторакратное отставание от 6800 и почти двойное - от 6800 GT и 6800 Ultra, которое с усложнением условий теста резко увеличивается, не оставляя шансов на конкуренцию со своими "младшими братьями", особенно в режимах с активированной анизотропной фильтрацией и полноэкранным сглаживанием. В этих режимах тесты во всех разрешениях больше напоминают слайд-шоу, отставая от результатов 6800 почти вдвое, а от 6800 Ultra и GT - в 2,5-3 раза.

Теперь на очереди настоящие игры. Welcome to the real world (© Morpheus).

DOOM 3

Вот она - давняя мечта, в течение долгих двух лет манившая нас нестерпимым блеском своей утекающей альфа-версии и наконец-то ставшая насущной реальностью. Так ли чудовищны системные требования, как об этом ходят слухи? Попробуем дать обоснованный ответ.

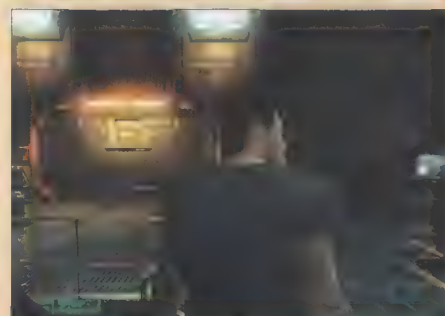
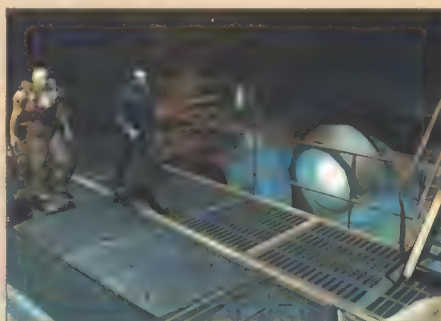
Тестировался первый ролик с прибытием на Марс ГГ (Главного Героя), с момента начала движения камеры от экрана наблюдения до исчезновения из поля зрения отлетающего корабля, когда управление уже передается игроку.

Но сначала нужно сказать пару слов о режимах качества High и Ultra High. При первом взгляде на скриншоты можно ее вообще не уловить, и лишь при пристальном рассмотрении (до которого в игре нам времени не будет) можно найти мельчайшие отличия.



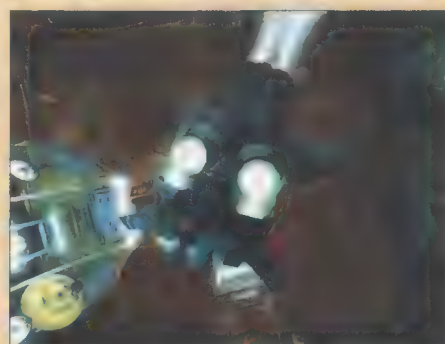
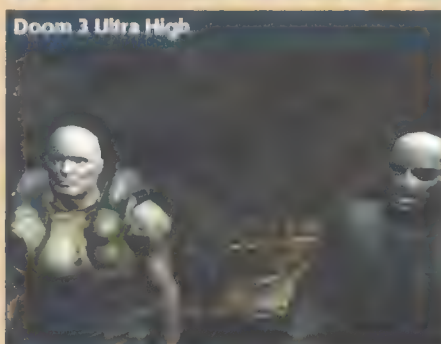
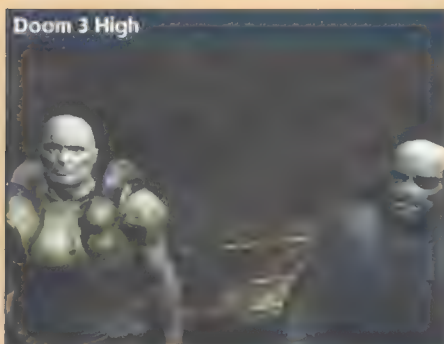
Различие между этими режимами - в первую очередь в качестве текстур. При установках High используются предварительно сжатые текстуры с компрессией S3TC. В режиме Ultra High текстуры идут безо всякого сжатия, но требуют при этом под себя свыше 500 Мб памяти, о чем игра честно предупреждает. В остальном настройки схожи (в High, помимо компрессии текстур, с 3 до 2 снижен уровень детализации объектов) и включают по умолчанию анизотропную фильтрацию уровня 8х.

Так что если на вашей видеокарте менее 512 Мб памяти, то значительная часть оперативки будет занята под текстуры, поэтому трудно рекомендовать этот режим владельцам систем с менее чем гигабайтом RAM.

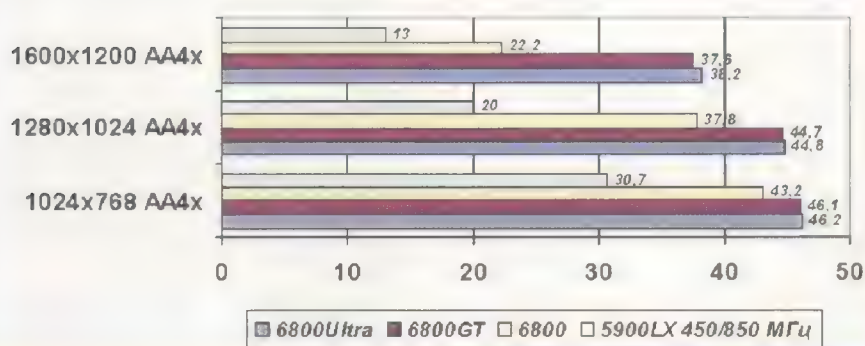


Хотя тестовый компьютер и обладал необходимым объемом памяти, но далеко не каждый компьютер в домах отечественных игроков может похвастаться подобными параметрами, поэтому тесты проводились в режиме графики High (падение производительности при переходе на режим Ultra High с теми же остальными настройками составляло порядка 10-15% на 5900 LX и практически отсутствовало для карт семейства 6800).

Результаты показывают, что до считающейся абсолютно комфортной планки в 60 кадров в секунду на данном железе при высоких установках графики не дойти (кстати, движок DOOM 3 ограничивает скорость в игре этой самой планкой - 60 Гц). Впрочем, вопрос тут не столько в видеокартах, сколько в процессоре и памяти: двухлетняя DDR333 с немалыми таймингами сегодня отнюдь не является образцом производительности, а в DOOM 3 не с лучшей стороны показывает себя



DOOM 3, High, fps



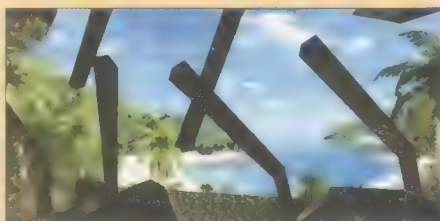
и AthlonXP, уступая равным по рейтингу Athlon64 и Pentium 4 порядка 20% скорости (по имеющимся в Сети результатам измерений).

Но в разрешениях до 1280x1024 даже с этим железом и картами семейства GeForce 6800 играть вполне можно. 5900 же способен обеспечить при данных настройках качества минимально приемлемую скорость лишь в разрешении 1024x768.

Far Cry

Far Cry до выхода DOOM 3 был абсолютным лидером в рядах шутеров по качеству графики. И даже с выходом последнего нельзя сказать, что позиции FC сильно пошатнулись. Игра тестировалась на максимальных настройках, выставленных через меню игры (за исключением среднего звука и среднего сглаживания). "Подопытной крысой" служил отрезок от пробуждения нашего подопечного в пещере до окончания перестрелки с первой группой врагов после выхода из нее.

Достаточно интересно выглядит тот факт, что потеря скорости с увеличением разрешения в FC идет ощутимо быстрее, чем в DOOM 3 для GeForce 6800Ultra и GT. Если в режиме



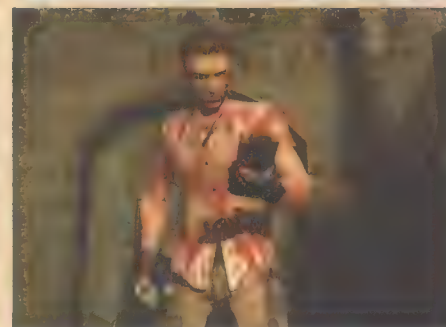
1024x768 эти карты имели преимущество в 25% над своими результатами в последнем суперхите от id Software, то в 1600x1200 с трудом набирается 10%.

GeForce 6800 показывает в FC стабильно примерно 10% разницу в скорости с ее же показателями в DOOM 3. При максимальных настройках в разрешении 1600x1200 играть невозможно в отличие от старших моделей.

GeForce 5900LX, в свою очередь, обеспечивает минимально комфортную игру лишь в разрешении 1024x768.

Ил-2: Штурмовик. Асы в небе

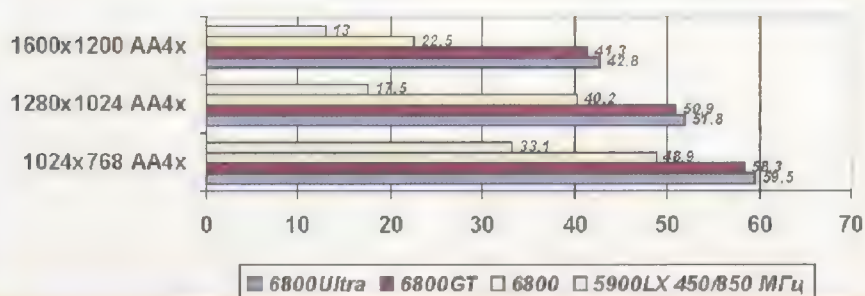
В отличие от других тестов, в "Ил-2: Штурмовик. Асы в небе" в качестве среднего разрешения использовалось 1280x960, т.к. 1280x1024 игра не поддерживает. Можно, конечно, запустить и в этом режиме через правку файла conf.ini, но при этом искажения пропорций не избежать.



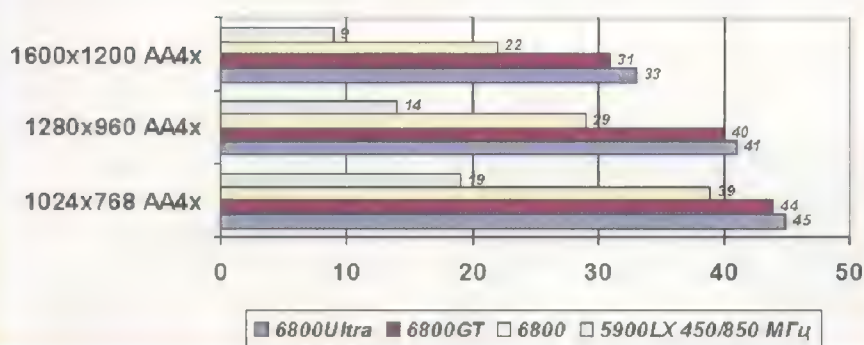
Тестировался демонстрационный ролик TheBlackDeath.ntrk из стандартной поставки как наиболее требовательный к ресурсам системы из общедоступных (весьма "тяжелая" карта Ленинграда, множество объектов, как на земле, так и в воздухе, обилие леса и водных поверхностей, использующих шейдеры 2.0, введенные в игру с адд-оном "Асы в небе"). В миссиях из динамической кампании на других картах скорость, как правило, примерно вдвое выше, чем в этом треке. Также были заданы максимальные установки качества изображения через настройки игры, а в файле conf.ini выставлены параметры Water=2 и Forest=3 (по умолчанию значения соответственно равны 1 и 2), которые обеспечивают наивысшее качество в "превосходном" режиме графики. При тестировании пришлось отключить звук, т.к. его наличие в данном случае существенно влияет на конечный результат.



Far Cry, fps



Ил-2: Штурмовик. Асы в небе, fps



В этом тесте стоит отметить небольшое падение скорости с увеличением разрешения у новых моделей карт: эта игра достаточно процессорозависима из-за обилия вычислений, связанных с физикой объектов. Но, тем не менее, графика игры также отнимает немалое количество ресурсов, о чем свидетельствует, как нарастающее отставание GeForce 6800 и 5900LX, чего на легкой в графическом плане игре наблюдаться не должно, так и почти полуторакратное падение результатов у топовых карт.

Кстати, есть лишний повод гордиться отечественным производителем, который еще полтора года назад выпустил игру, столь же "быструю", как DOOM 3. Впрочем, в случае с GeForce FX, наиболее бледно показавшей себя именно в этой игре, возникают общеизвестные проблемы с шейдерами 2.0 карт этого семейства: в версии игры 1.22 при использовании шейдеров 1.1 результаты были процентов на 40 выше.



Выводы

Все тесты выявили примерно одинаковую картину: GeForce 6800Ultra безоговорочно лидирует, почти вровень с ее результатами идет GeForce 6800GT. GeForce 6800 незначительно отстает в низких разрешениях, но с увеличением разрешения и активацией дополнительных опций по улучшению картинки отставание может дойти до двукратного. GeForce FX 5900LX, разогнанная до уровня 5900Ultra, показывает в принципе достаточную производительность в современных играх, но только в разрешении 1024x768. С повышением разрешения эта карта уже не способна обеспечить достаточную для нормальной игры скорость при использовании анизотропной фильтрации и полноэкранного сглаживания.

Итоги очевидны.

6800Ultra - карточка для энтузиастов с толстым кошельком. Максимальная производительность с возможностью дальнейшего разгона по безумной



цене от \$580. (Здесь и далее приводятся розничные цены в Москве на момент написания статьи для брендовых карт по данным www.price.ru. Noname-карты можно купить примерно на \$20 дешевле, но в таком ответственном деле стоит немного переплатить - иначе можно будет крепко пожалеть позже).

6800GT - выбор для тех, кто максимально ценит соотношение цены и качества: практически та же скорость, что и у Ultra-версии, но за меньшие деньги (от \$430). Экономия 25% стоимости за потерю 5% скорости - что может быть выгоднее? Причем, по данным большинства тестов, они неплохо разгоняются даже выше штатных частот 6800Ultra, а упоминаний о карточке, не сумевшей заработать на частоте последней, пока не встречалось.

6800 - вариант для тех, кто хочет скорости в современных играх, но не может пожертвовать на эту благородную цель полтоны вечнозеленых президентов. Цена - от \$310.

Владельцам топовых карт предыдущего поколения, ИМНО, пока можно не беспокоиться, если в игре они не выходят за рамки разрешения 1024x768 (для многих владельцев CRT-мониторов только в этом разрешении можно получить высокую частоту обновления экрана, а многие LCD-мониторы, выпущенные в недавнем прошлом, просто не поддерживают большего разрешения). Скорость будет не сногшибательной, конечно, но достаточной для минимально комфортной игры. При наличии же CRT-монитора с диагональю 19 и более дюймов или LCD-монитора с разрешением 1280x1024 и выше задуматься о смене видеокарты уже пора: если кто-то предпочитает играть с максимальными настройками, то переход на средние или низкие воспринимается крайне болезненно. А тормоза - тем более.





Железная почта

А мать мы всю ночь паяльником тыкали - хоть бы пискнула, гадина. Под утро пришлось на помойку выбросить - ну ее на фиг, все равно дурная была...
Из разговора маньяков. Компьютерных

Здравствуйте, уважаемые навигаторы. Петь банальных дифирамб вашему журналу я не буду (и без меня найдутся люди :) - сразу перейду к делу.

Итак, недавно наконец-то проапгрейдили (хотя и не полностью) до:

- AMD Athlon XP 2500+ (1833, Barton)
- Evox 8RDA+ nForce 2 Ultra 400
- 256 Mb Hyundai (pc-2700)
- Combo CD-RW/DVD Toshiba
- InWin S-506 300 Bm
- Винт (Seagate Barracuda 7200 40 Gb) и видео
- (попате GeForce2 MX 400 64 Mb работает на 4х) - старые.

(На всякий случай - винт и диск-вод мастера на разных каналах: винт на Primary).

Так вот, поставил себе XP Pro (кстати, тоже на всякий случай, ОС спец. разучивалась русскому языку с помощью языкового пака на диске), но вместо старых внезапно появились новые глюки (как программные, так и аппаратные).

1. Иногда (чаще когда к и-нету подключаюсь), всплывает окно "Система завершила работу" - жду минуту, а дальше комп перезагружается. Вызвано это какой-то NT Authority (??) А виновников два: Isass.exe или RPS (вроде того). Что это такое и как бороться?

2. ОЧЕНЬ неприятная вещь появилась в играх (причем на разл. интерфейсах - D3D и OpenGL и в разных играх - Call of Duty, Warcraft, Colin McRay 4, Власть Закона) - через некоторое время в играх начинают появляться разл. видеоартефакты (левые плоскости, изобр-е рвется и т.п.), а потом игра виснет на нек. время, и снова работает (а может и зависнуть вообще). Я думал о двух причинах - плохое охлаждение (только радиатор на видео) или дрова. Тогда вопрос - какие дрова ставить для столь старой видюхи для этой современной материнки?

3. Бред начал происходить и с прекрасно работавшим Warcraft3, как RoC, так и TFT - после нескольких минутной (!!!?) загрузки в основном меню игра не тормозит совершенно (еще бы), но как только начинаешь двигать курсором, через каждые неск. десятков пикселей игра встает как вкопанная. Что это такое? Может быть - вирус? В общем, прошу помощи. Глюки достали.

P.S. Заранее спасибо и огромный РЕСПЕКТ редакции вашего журнала :)))

[RD]FENIX



В порядке поступления проблем.

1. Вам "повезло": вы стали очередной жертвой одной из модификаций небезызвестного Sasser Worm, гуляющего в Сети уже достаточное время. Сведения и рекомендации Microsoft по данному печальному поводу можно найти здесь: www.microsoft.com/Rus/Security/Incident/Sasser.msp

2. Похоже на проблемы с видеокартой (перегрев или драйвера). Для карты такого уровня рекомендуется использовать драйверы не новее, чем Detonator 30.82. Более поздние прироста не дадут гарантированно и могут только замедлить работу. Если карточка разогнана, то разгон необходимо снять.

3. Более всего похоже на перегрев видеокарты, хотя поведение курсора мыши выглядит странно.

Рекомендации тут могут быть такие (помимо вышеперечисленных): установить антивирус с обновленными базами данных (например, Касперского с нашего диска) и проверить систему на наличие вирусов. Попробовать сменить драйвер видеокарты, а также проверить карточку на перегрев (запустить какое-либо 3D-приложение и через некоторое время дотронуться рукой до радиатора: если руку трудно держать, то перегрев чипа очевиден). Хотя симптомы указывают скорее на перегрев модулей памяти на карте - на них стоит поставить радиаторы. Да и корпусные вентиляторы не помешают.

Впрочем, не исключен такой вариант, что старушка просто уже отдает концы, что для пожилой ноунейм-карты вполне возможно. Да оно, возможно, и лучше: обрезанная GeForce 2 на вполне современной в остальном системе выглядит, мягко говоря, странно.

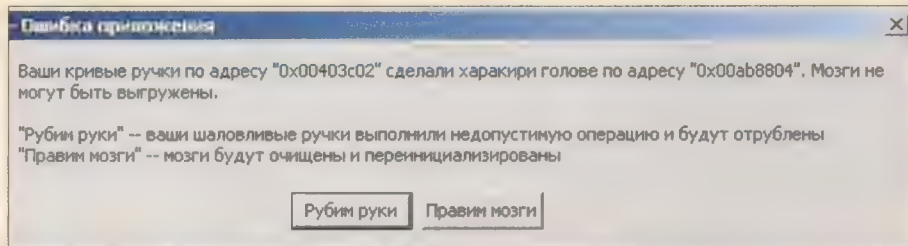
Кстати, если будете качать заплатку от Microsoft, не ошибитесь: вам нужна английская версия (у вас, судя по описанию, стоит английская Windows XP + MUI - Multilanguage User Interface).

Здравствуйте. Надеюсь вы сможете мне помочь. При старте компьютера Windows XP загружается до экрана "Приветствие", затем следует рестарт и компьютер начинает перезагружаться (до тестирования памяти и всего остального) автоматически в течении 0.5-1 мин. Во время и после загрузки операционки экран рябит (черные полосы, рвущееся изображение), автоматическая перезагрузка частоты обновления экрана. Началось все после замены GFфорса2mx на Radeon9600, я думал проблема в блоке питания (был 250вт заменил на 300вт.) 1.5 месяца все было нормально сейчас повторилось. Конфигурация комп. Atlon 1700XP, MB ECS K7VTA3, версия BIOS Phoenix Technologies, LTD 6.00 PG, 02.09.2002, 2*128 DDR, ГИГАБАЙТОВСКИЙ радик 9600 128мег. Если проблема решаемая пожалуйста ответьте. Заранее спасибо.

Возможно, вы не удалили полностью старые драйверы от GeForce перед установкой новой видеокарты. Сделать это позволит, например, программа Driver Cleaner, которую можно скачать на сайте разработчика по адресу www.driverheaven.net/cleaner/download/DC3Setup_33.zip (1,5 Мб).

Хотя нельзя исключить вариант, что проблема кроется в каком-либо дефекте вашей новой видеокарты.

Если очистка от следов старых драйверов не поможет, то стоит попробовать переустановить систему (с предварительным форматом системного раздела жесткого диска). Если глюки не исчезнут, то проблема заключается именно в дефекте вашего Radeon 9600.



Привет Нави!

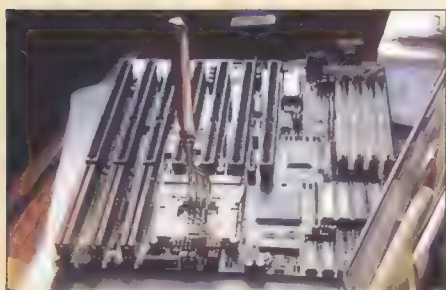
У меня проблема с моим CD-RW! Он не читает поцарапанные и потертые диски. Раньше вроде читал. И все время получается такая история - у одного друга читает, у второго читает, а у меня нет. CD-RW от фирмы LG 24x10x40, модель не знаю (в свойствах написано HL-DT-ST CD-RW GCE-8240B. Купил вместе компом (P3 866, 256 MB RAM, ASUS TULS2-C socket 370 Motherboard Intel 815 Chipset, Riva TNT2 M64 32 MB) 2 года назад. Операционка WinXP Pro, без SP. Что делать? Бежать в магазин за новым приводом или можно починить старый?

Заранее спасибо,

Chaos

Уважаемый Chaos! Чего же вы хотите? Приводу приходит время склеивать лапты: судя по описанию, он у вас использовался в качестве универсального (т.е. и читать и писать), а во времена молодости вашего компьютера подобное смешение сказывалось на здоровье приводов не лучшим образом. Да за 2 года и оптика могла подсесть, особенно с учетом того, что ранние приводы LG не считались особо надежными.

Единственное, что можно попытаться сделать вручную, - это сперва снять кожух и почистить привод (особенно в районе лазерной головки) и попробовать повысить мощность лазера с помощью имеющегося в приводе регулятора, подстраивая ток лазерного диода длинной тонкой отверткой. Регулятор находится на позиционере оптической головки; регулировка грубая, поэтому крутить приходится по чуть-чуть, каждый раз проверяя, - причем все это не гарантирует положительного результата.



А ну-ка здравствуйте, Железная Братва! Доброго вам времени суток, ибо у нас такое смачное бабье лето... Сорри, отвлекся. Приступим!

Моё железо:

1. Мать - ASUS P4C800-E Deluxe (размуссоливать не надо, надеюсь?)

2. Камень - P4 3.06 ГГц North-wood HT

3. ОЗУ - 2 x 512Mb Samsung M381 L6423ETM-CCC (точнее не скажу, а может и совсем ошибаюсь, ибо не помню наверняка, DDR 400MHz), стоят они в первом и третьем банке, дабы работал Dual Channel

4. Видео - Asus V9980 ULTRA/HTVD FX5950 ULTRA DDR II (256 Mb)

5. Ж.Д. - 2 x 120 Гб SATA Seagate Barracuda 7200.7

6. Флопарь и CD/DVD - бывают всякие и в моей проблеме роли не играют

7. Б.П. - 400 Вт Codegen

8. Кулера:

- на винтах по два мини-кулера (типа такая скромная система охлаждения их пыла);

- на северном мосту дешево и сердито на один русский шуруп привит кулер от второго что ли пня (не помню откуда выдернул, ибо тащил откуда тока мог кулера, чтобы меня не смущало так сильно нехилое нагревание матери); работает как SystemFan и Проблема 2 не от него - пров�рал;

- между процом и вдухой на задней стенке системника привит спецкулер, сдувающий испарения с вдухи (термодатчик повесил именно на нее), от Termaltake модель не помню, но не дешевый и не совсем уж дорогой; работает как PowerFan;

- на самом пне кулер типа родной, ибо боксовый камень брал;

- на вдухе самой два родных кулерочка.

Проблема раз - "Как это?":

В некоторых тестах видео моя V9980 ну очень уж отстойно показывает себя, хуже многих моделей (!!!!!)... со стандартными настройками частот памяти и ядра в 3DMark2001 она кажет что-то немногим больше 16000 баллов... возмутительно просто!

Проблема два - "Откуда это?":

В играх.

В Панкиллере (Painkiller) при выходе в менюшки начинаются усиленные шумы. Кажется будто бы что-то где-то за что-то другое сильно задевает, либо просто какой-то (-кие-то) кулер (-а) начинают активнейшие совершать вращательный движения. Но отчего же?.. Ведь это же менюшки всего лишь!

В Князе Тьмы (Sacred) при максимальном удалении вида те же звуки начинаю слышать я вдруг и (!) тормозит, чтоб их всех...

А вот в Battle Engine Aquila, которую я для теста и установил тока никаких шумов, просто офигенно разогревается вдуха, но она это тихо делает... умеет ведь, г..нюшка! и самое интересное, что я так и не сумел определить откуда звук-то родом будет... Пока гарантия на компе, как-то, знаете ли, не хоча экспериментировать... До конца мая 2005 года я не вытерплю!

Проблемка три - "Да что же это?":

Иногда (ярчайший пример - Reg cleaner) вылетает, вот берет и вылетает! без предупреждения и компромиссов. То бишь, выкидывает, как из игр, так и из некоторых прог (но гораздо реже). Спросите тестил ли я? Да, и способов было с избытком. И тестмем, и мемтест, и кэшбёрн и



всяко-разно... Ни ошибочки! Ни косячка!.. Все пучком!..

3.Б.И. Вопросик: я вот тут использую прозу FreeRam XP Pro 1.40... и все никак от нее пользы найти не могу 8) не уверен, что она гораздо больше времени забирает, нежели освобождает. Подскажите?

3.3.Б.И. и если вам, Железная Братва, удастся ответить на эту, блин, викторину, то я долго не забуду этого, а те, кто прочитает в журнале, заинтересуются возможно...

3.3.3.Б.И. а лично мне ответ придет, или тока в журнале (и то лишь с некоторым шансом) я смогу прочесть ответ?

Денис Карзаков из Сибирского Чикаго aka Инок awka DrSave

Прочитав сие повествование, задался я вопросом: вы действительно думаете, что от навешивания массы кулеров охлаждение улучшается? Официальные рекомендации Intel по охлаждению, например, советуют иметь в корпусе 1 вентилятор на вдув спереди и 1 на выдув сзади. И все (кстати, действует - проверял: от лишнего только дополнительный шум, а толку - максимум на 1-2 градуса). А при нагромождении такого количества "карлсонов", как у вас, они, во-первых, гудят, как МиГ-29 на взлете, а, во-вторых, банально мешают друг другу, гоняя горячий воздух внутри системника, затрудняя его выброс наружу.



16.000 баллов в 3DMark2001 - это, поверьте, совсем не отстойный результат для системы данного уровня, если это ненастроенная WindowsXP (см. статью "Настройка Windows XP для игр" в №8 за этот год). Да и этот тест не особо адекватно отражает производительность GF FX. К тому же - смотря с чем сравнивать: практически все тесты в Сети или журналах производятся на свежестановленной и оттюнингованной ОС с отрубанием всего, что в тесте не пригодится (все интегрированные устройства на материнке от звуковой карты и LAN до USB-контроллера, "лишние" процессы Windows и т.д.). Естественно, список программ в автозагрузке девственно чист, реестр не загажен следами старых программ и т.п. А "особо продвинутые" личности (не поверил бы, если б сам не прочитал такую "рекомендацию" в инете!) для повышения результата на 50-100 баллов даже отключают перед стартом теста монитор от выхода видеокарты!



Если комп сильно греется - он выглядит вот так. А вам беспокоиться пока не надо

Причины падения производительности на данной конфигурации: несинхронная работа шин процессора (в вашем случае - 533 МГц) и памяти (наибольшая производительность всегда показывается в синхронном режиме, что в вашем случае невозможно, т.к. это слишком затормозит память, которая будет работать как DDR266). Так что в целом "проблема раз" вряд ли серьезна.

Вторая проблема, скорее всего, связана с тем, что ваша продвинутая материнка повышает обороты процессорного кулера (а возможно, и других тоже) при старте ресурсоемких приложений (а многие игры даже в меню уже задействуют немалую мощность процессора).

Офигенное разогревание видео - это сколько? Мы, железячники, люди скучные: нам бы побольше цифр и прочих данных и поменьше эмоций. Скажем, 700 для такой карты - вполне нормальный показатель.

Третий вопрос наводит на размышления о возможном нарушении порядка установки драйверов (аксиома - сперва драйверы чипсета, потом - всего остального). Как вариант - проблемы с оперативной памятью, но раз уж вы все много раз проверили...

Ну и на всякий пожарный следует обновить BIOS до свежайшей версии (да и драйверов это тоже касается).

Здравствуйте!

Хочу повысить скорость работы файловой системы (скорость загрузки программ и Windows).

У меня в компьютере стоит материнская плата ASUS A7N8X Deluxe rev.2 и HDD MAXTOR SATA 160 Gb.

Что вы посоветуете? Купить HDD WESTERN DIGITAL (10000PRM) Raptor WD360GD с 36 Gb и установить на него операционную систему с файлом подкачки или купить второй HDD MAXTOR SATA 160 Gb и объединить их в RAID массив.

Что вы посоветуете? Какой вариант лучше?

С уважением,

SERGEY

Вариант с RAID-массивом, на мой взгляд, выглядит более многообещающе: во-первых, цена на Raptor слишком велика для его объема; во-вторых, вряд ли все ваши программы уместятся на эти 36,7 Гб, а скорость загрузки тех приложений, что на него не попадут, совершенно не изменится. Да и скорость RAID-массив способен дать большую, чем одиночный Raptor.

Здравствуйте!

У меня такая проблема:

Недавно поменял материнскую плату (старая сгорела), теперь тормозят все игры, фильмы. Комп:

• мать---Albatron Intel 845PE Socket 478,

• проц---Intel Pentium4 1,4GHz

• память---DDR 384 mb,

• видео---GeForceFX 5200 128 mb.

Помогите мне пожалуйста. Заранее спасибо

Женя

Надеюсь, вы переустановили операционную систему после подобной процедуры (в принципе, можно и без этого обойтись путем не особо хитрых танцев с бубном, но с перестановкой



Saitek X52 - мечта скоро придет и в Россию

оно надежнее будет). Плюс опять же - драйверы (см. ответ Денису Карзакову в части аксиомы порядка установки драйверов).

Здравствуйте. Читаю Ваш журнал больше года, и вот возникла необходимость вам написать. Я являюсь поклонником игры Ил-2 Штурмовик: Забытые Сражения. У меня установлены дополнения Асы в небе и Дороги войны. И вот в конце мая я купил джойстик Saitek Cyborg 3D Force Stick. Установил драйвера и программу Saitek Smart Technology (программа для создания профилей). Профиль под Ил-2 был на их же фирменном диске с драйверами. В опциях игры я включил обратную связь, а также настроил джойстик. А в игре силовая отдача не работает!!!! В игре же Lock On: Modern Air Combat, та успешно работала. Пожалуйста, помогите мне с этой проблемой. Уж очень хочется играть в Ил-2 с силовой отдачей. Вот сведения о моем компе: Pentium 1600, 526 Mb ОЗУ, GeForce 4 MX 420, материнская плата Intel Brownsville D845GBV.

Заранее спасибо.

С уважением

Пашин Вадим

Совет в данном случае известен: скачать с сайта www.saitek.ru последнюю версию драйверов (на дисках идет старая версия, причем битая; и глючит

Ждем нового патча к "Ил-2"!





В Древнем Египте с IE тоже были проблемы

Force Feedback с этой версией именно в "Ил-2"). Кстати, хороший FAQ по программированию джойстиков Saitek, а также русификатор SST от MaxPayneRUS (честь ему и хвала за эту работу!) – можно взять здесь: spvzeroq.narod.ru/SST_instruction_MaxPayne.rar (FAQ), spvzeroq.narod.ru/patch.rar (русификатор, протестирован на версии SD_WinNT_3_2_0_18master.exe). Русификатор состоит из 3 частей, которые следует запустить по очереди, указав путь к ПО от Saitek (например, C:\Program Files\saitek\software).

Здравствуйтесь люди, заваленные железом от заката до рассвета и от рассвета до заката! Читаю я вас с того декабря, но пишу первый раз. Как только я захожу в инет, появляется сообщение: IEXPLORE.exe обнаружена ошибка.

Приложение будет закрыто... и т.д

И либо вылетает сразу, либо при заходе на ссылку и её открывании (во втором окне). Виндовс (XP Home Edition SP1) переустанавливал. Не помогло. Теперь, когда хочу в инет запускаю 98 вин (у меня, их Два) Моё железо: Athlon 1400, 256 Ram, NVIDIA Ge Force 2 MX/MX 400. Материнская плата MSI. ВСЁ! Это всё что я о нём знаю. Помогите Пожалуйста! Заранее благодарю.

P.S. Первый раз пользуюсь е-мylem поэтому пишу свой адрес: Clever-Dom@mail.ru

P.P.S устанавливал Opera и Mozilla не помогло (Opera OPERA.exe обнаружена ошибка+, а Mozilla ваще вылетает) С уважением

Armageddon

Вариантов столь отвратительного поведения я вижу два: либо кривая пиратская версия Windows XP, либо проблемы с вирусами.

Варианты действий, соответственно, тоже сложностью не отличаются: полная проверка системы на вирусы и, при отсутствии результата, переустановка системы (желательно с другого дистрибутива).

Также стоит проверить целостность системных файлов: Пуск->Выполнить->sfc/scannow, что должно исправить проблемы в случае повреждения файлов ОС (в т.ч. и IE).

Скорее всего, это все же вирус, так как проблемы "Форточек" не должны отражаться на других браузерах.

Пытался разгрузить проблемы железа и софта

Дмитрий Васильев aka =FPS=NewLander

Орфография и пунктуация писем сохранена.

Те, у кого остались или появились непобедимые глюки и страшные баги с необъяснимыми тормозами всегда будут услышаны (т.е. прочитаны) на hardmail@gamenavigator.ru.

HIT RU



На Мобильник.Ру

www.namobilnik.ru

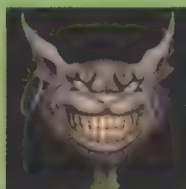
Цветные картинки для мобильных

Отправьте SMS на номер 1615 с кодом* выбранной картинки

(буква А - английская, вместо X - число от 1 до 7)



AX210101



AX210102



AX210103



AX210104



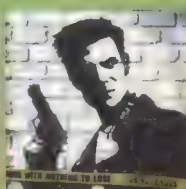
AX210105



AX210125



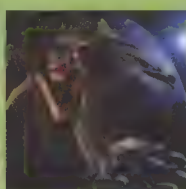
AX210107



AX210108



AX210127



AX210110



AX210111



AX210112



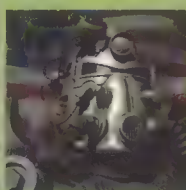
AX210131



AX210114



AX210115



AX210116



AX210129



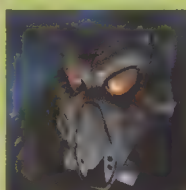
AX210118



AX210126



AX210128



AX210121



AX210122



AX210123



AX210130

* вместо X нужно подставить цифру от 1 до 7 из таблицы:

X	размер картинки	Телефоны
1	96 x 65, gif	Alcatel, Mitsubishi, Motorola, Panasonic, Sendo
2	96 x 96, gif	Panasonic, Philips, VKMobile
3	101 x 80, gif	Bird, Ericsson, Panasonic, Philips, Sagem, Siemens, SonyEricsson
4	128 x 128, jpg	Alcatel, Amoi, BenQ, Bird, Dnet, Fly, LG, Maxon, Mitsubishi, Nokia, Panasonic, Pantech, Philips, Sagem, Samsung
5	128 x 128, gif	Motorola, NEC, Samsung, Sharp, SonyEricsson
6	176 x 144, jpg	NEC, Nokia, Sagem, Sharp, SonyEricsson
7	176 x 220, gif	Bird, LG, Motorola, NEC, Samsung, Sharp, Siemens, SonyEricsson

Если модель вашего телефона стоит в нескольких строках, вы можете выбрать любое значение X из них. Например, для Nokia 6600 следует отправить SMS с кодом A4210101 на короткий номер 1615 (внимание, буква А - английская!)

Для абонентов сетей Би Лайн GSM, МТС, Мегафон. После отправки сообщения вы получите ссылку на картинку (ссылка действительна 24 часа). Стоимость одной картинки: \$0.99 без налогов. Необходимо подключить услугу WAP/GPRS у своего оператора. В случае ошибочного запроса услуга считается оказанной. Информация актуальна в течение трех месяцев со дня публикации.

Progaming

К концу дня я чувствую себя уставшим, измотанным. Обычный день, похожий на многие другие: ранний подъем, учеба до двух, факультатив по английскому, дополнительные занятия... Возвращаюсь домой ближе к вечеру, а у порога меня встречает мама с мешком мусора в руках и со списком продуктов, которые необходимо купить. И вот, наконец, отделавшись от скучных забот этого мира, я, с легкой улыбкой, наблюдаю, как загружается комп. В голове уже мелькают сцены битв, борьба, победы и смерть...

Внезапно размышления прерываются выстрелом сзади. Резко оборачиваюсь, а ноги уже несут меня в противоположную сторону. Ракета, рассекая воздух, оставляет за собой трассирующую белую полосу дыма; летит прямо на меня. Начинаю отстреливаться и одновременно прыгаю влево. Взрыв, обжигающая волна подбрасывает меня... на секунду замираю в воздухе и вижу, что вторая ракета, пушенная на опережение, несется в ту точку, куда я неизбежно упаду в следующий миг. Это конец. Нужно как можно дороже разменять свою жизнь, успеть сделать как можно больше выстрелов...

Respawn

Вот гад! Без предупреждения и со спины... Ну, держись теперь!..

От безумной скорости немного кружится голова и ноют мышцы. Но останавливаться ни в коем случае нельзя. Последним должен умереть он, тогда победа останется за мной. Время на исходе.

Перехожу на шаг. Прислушиваюсь: "Где же ты?" Судорожно оборачиваюсь, осматриваюсь. В страхе плечусь к стене, к желтой броне, контролируя все проходы, и тут же слышу, как где-то сверху, совсем рядом, звонко ударяется о стену граната.

Оглушающий удар... удерживаюсь на ногах, срываюсь с места, пускаю последнюю ракету навскидку куда-то вверх. Бегом слетаю по ступенькам и начинаю серию безумных прыжков. Стреляться с ним в такой ситуации – самоубийство, надо просто бежать. После нескольких джампов почти лечу по коридору в комнату, за которой...

- Ты сделал на завтра уроки?..

...слышу совсем близко за спиной его бег, всего один прыжок, а за поворотом направо спасительный jump-рад, наверху – броня и аптечка. Резко подлетаю вверх...

- ...и вообще, хватит играть, почи-тай что-нибудь.

Я на секунду зависаю в воздухе, прямо перед глазами – армор, а где-то снизу раздается выстрел... Попадет или нет?! Ну же! Проманись!

- Я с тобой разговариваю!

Внезапно все исчезает. От удивления я моргаю, только для того, чтобы в следующий момент убедиться, что все действительно бесследно исчезло.

Reset

Не в силах сдержать раздражение, с грохотом опускаю руку на ни в чем не повинную и преданную мышь.

Да, мышку жалко... Но как бы ты после этого себя повел?

Был бы растерян? Раздражен?

Обижен?.. или просто зол? Сколько раз ты мечтал о том, чтобы вместо "Когда ты бросишь играть и повзрослеешь наконец?" услышать: "Тренируйся больше: в эти выходные – турнир"? Или ты думаешь, что это всего лишь несбыточная мечта? Я хочу показать тебе, как можно ее достичь.

У нас в стране существует Федерация компьютерного спорта, которая, кроме организации турниров на периферии и в столицах, долгое время занималась проблемой придания киберспорту статуса официального вида спорта. В результате, свет увидел этот приказ.

Приказ 226

В соответствии с "Положением о признании новых видов спорта и спортивных дисциплин в Российской Федерации", на основании решения комиссии Госкомспорта России о признании новых видов спорта и спортивных дисциплин от 13.11.2003 года

ПРИКАЗЫВАЮ:

Признать новый вид спорта компьютерный спорт и ввести его в Перечень видов спорта, признанных в Российской Федерации.

Контроль за выполнением настоящего приказа возложить на заместителя Председателя Балахничева В.В.

Председатель Госкомспорта
России Фетисов В.А.

Что это значит? А то, что отныне мы с вами не в игрушки играем, а спортом занимаемся, юридически мы стоим в одном ряду с футболистами, бегунами, пловцами... Следовательно, мы можем, для начала, рас-





считывать на поддержку в школе или институте.

Например, в Университете культуры и искусств декан получил благодарственное письмо в связи с тем, что их студент (ваш покорный слуга) выиграл межвузовский турнир по компьютерному спорту в номинации Warcraft TFT. Мне была разрешена свободная сдача сессии.

От вас требуется лишь подтверждение (грамота, диплом, кубок) того, что вы выступали, желательно успешно, на каком-либо турнире.

Хобби и работа: готовы ли вы к переменам?

На первый взгляд, жизнь и так удалась: вам интересны игры разных жанров, есть и любимые, но вы часто им изменяете, узнаете их относительно поверхностно, да больше для фана и не нужно. Многих устраивает такое положение вещей: они благополучно доучиваются, устраиваются на работу, которая, зачастую, никак не связана с их хобби, а игрушкам уделяют ограниченное время.

Рано или поздно, вам придется сделать выбор: либо компьютерные игры для вас так и остаются баловством, либо вы связываете с ними свою профессию. На этом этапе и происходит переход от хобби к работе.

Когда-то, так же, как и вы, от компьютерных игр фанатели и посвящали им все свободное время нынешние программисты, дизайнеры, звукооператоры, сценаристы, работающие теперь над их созданием. Да и журнал, который вы держите в руках, - тоже результат работы людей, безумно увлеченных играми.

Но что-то подсказывает, что на данном этапе вашей жизни более интересным способом заработка является сам процесс игры. Все просто: вы играете, а вам за это платят. Звучит заманчиво, не правда ли?

Но для того, чтобы игра стала работой, необходимо пожертвовать привычным отношением к ней. До этого вы без зазрения совести могли, поиграв немного в одну игру, легко переключиться на другую. Профессиональный же геймер работает серьезно только с одной единственной игрой, просто потому, что на остальные не остается времени.

На первый взгляд, это может показаться скучным: "Да я ее через месяц



вдоль и поперек изучу: а дальше что?" А дальше вы осознаете, что играете не с компьютером, ботом, скриптом, а с живым, меняющимся, опасным противником - таким же игроком, как и вы. Теория игры действительно изучается в течение 1-2 месяцев, а выигрышные стратегии продолжают появляться даже спустя несколько лет. Поэтому, если ваши намерения стать проигером достаточно серьезные, гоните подальше мысли о легких победах: для этого придется серьезно работать. А еще - запастись терпением.

Выбор игры. Турниры

Для начала нужно определиться с любимым жанром: Action, Strategy или Sport Sim. В этом году номинации на World Cyber Games (Всемирном чемпионате по компьютерному спорту) были следующими:

Action

Unreal Tournament 2004
Counter Strike: Condition Zero

Strategy

WarCraft III: The Frozen Throne
StarCraft: Brood War

Sport sim

FIFA Soccer 2004
Need for Speed: Underground

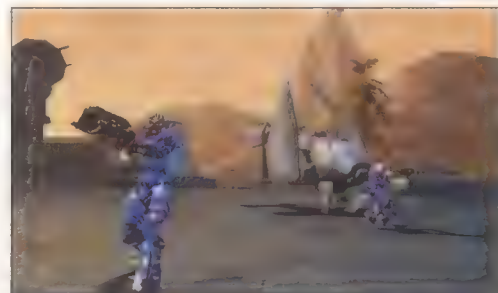
Наиболее популярны на сегодняшний день: Counter Strike и Warcraft III TFT. Именно по ним проводится больше всего турниров. Чемпионаты (или "чампы") - кульминационная проверка ваших достижений в игре. Кроме того, турниры - это место, где встречаются люди с общими интересами; да и возможность пообщаться в реале, которой так недостает виртуальным бойцам, очень привлекательна. Поэтому стоит подробнее рассказать о турнирах.

Условно их можно разделить на две группы: спонсируемые и неспонсируемые. К сожалению, последних все еще гораздо больше. Организатор турнира (как правило, менеджер клуба, в котором он будет проходить) публикует на киберспортивном сайте (cyberfight.ru, progamer.ru) или на форуме регламент чемпионата. Призовой фонд на таких турнирах формируется за счет вступительных взносов и обычно не превышает 6400 рублей: сетка на 64 (очень редко 128) человека; сборы, как правило, по 100 рублей с игрока.

Более солидные призовые фонды представлены на спонсируемых турнирах. В России суммы выигрышей могут достигать \$20 тыс., как было, например, на финале НКПЛ (Национальная Киберспортивная Профессиональная Лига). В Европе, не говоря уже о Китае и Японии, подобные призовые фонды уже не редкость.

Как правило, у новичка создается иллюзия того, что выиграть турнир не так уж и сложно. Он сначала "тренируется" с компьютером, затем начинает выигрывать у друзей... Уверенность в собственной непобедимости появляется, когда он выигрывает у всех, с кем общается.

Но первый турнир - это почти всегда разочарование. Туда вы приходите окрыленным, полным энергии и надежд на то, что покажете высокий уровень игры и выступите достойно.



Но покидаете его поверженным в первых же двух турах.

Вот именно с этого момента и начинается настоящая работа над собой.

Тренировочная база

Естественно, никакая игра с компьютером не сравнится с тем опытом, который вы получите от тренировок с живым, думающим противником. Поэтому, компьютерный клуб, который находится недалеко от дома или школы, может надолго стать неплохой тренировочной базой.

Если у вас есть выбор, то логичнее отдать предпочтение клубу, хорошо оснащенному технически. Ваша игра не должна тормозить при нормальных графических настройках (fps 30 - минимум). Также замечено, что степень запущенности компьютерного клуба прямо пропорциональна количеству недостающих наушников...

Определяющим фактором в выборе клуба является количество сильных игроков по вашей игре. Они должны, во-первых, играть на порядок лучше вас; и, во-вторых, стремиться совершенствовать свою игру, тренироваться, по крайней мере, с таким же рвением и упорством, как и вы. Ваша же задача состоит в том, чтобы через некоторое время стать лучшим в этом окружении. Если вы всерьез решили стать профессиональным игроком, то этот квест — один из самых простых и первых — не должен занять у вас много времени, хотя экспы за него даются порядочно.

Следующей ступенью в вашей карьере может стать вступление в клубную команду. Наверное, вы слышали о таком понятии. Это группа игроков, которая со значительными скидками или бесплатно тренируется в компьютерном клубе. Не все клубы идут на ее создание, потому что администрация не видит выгоды, чтобы вот так предоставлять компьютеры и время на тренировки игрокам ради сомнительной выгоды. И все же стимулы к созданию клубной команды для администрации существуют:

- игроки приписывают к своему нику тег клуба и выступают только под ним на всех турнирах или в рейтинговых играх;
- процент от выигрышей на турнирах (20-40%) отчисляется администрации клуба;
- да и время для тренировок можно выделить в периоды минимальной загрузки клуба.

Если вам предстоит разговор с менеджером или непосредственно с директором клуба о возможности создания клубной команды, эти три довода могут вам очень пригодиться.



После того, как клубный этап уже пройден (у вас не осталось достойных противников), нужно искать новые возможности для совершенствования. Сильных оппонентов можно найти в других клубах или же на турнирах. Но и этого вскоре может быть недостаточно. Постоянно тренируясь с определенным кругом пусть даже опытных игроков, вы подстраиваетесь под их стиль игры, привыкаете к маршрутам передвижения в UT, тактикам и разводам в CS, отработанным, шаблонным стратегиям в WC3 и SC. Поэтому в идеальном варианте вам необходимо большое количество сильных противников, играющих разными стилями. Такую базу для тренировок вы можете получить только в интернете.

К сожалению, не у всех есть доступ к быстрой и качественной связи. У каждого игрового жанра — свои требования к скорости передачи данных и времени отклика сервера на запрос (ping). Warcraft и Starcraft — самые непритязательные в этом плане: за час игры (1 на 1) передается около

1 мегабайта, а допустимая величина ping'a, при которой еще можно нормально играть, — 1,5-2 секунды. Оптимальным же является ping 16-60. UT2004 и CS сжирают в час 15-20 мегабайт ценного трафика, а ping не должен подниматься выше 50. Очевидно, что играть в стратегии можно и посредством старого знакомого модема, в то время как в экшны и симы — только по более совершенным средствам связи (ADSL или LAN).

При наличии интернета найти противников вам помогут официальные игровые серверы, настроить их не составляет особого труда, если вы приобрели лицензионную версию игры.

Интернет дает возможность получить не только практический, но и теоретический опыт, который включает

в себя общение на игровую тематику на форумах, самым популярным и развитым в плане игрового сообщества является www.progamer.ru/proforum. Здесь, несмотря на большое количество низкопробного флуда, есть очень ценное ядро опытных игроков, которые могут помочь вам советом. Но прежде стоит прочитать грамотно составленный FAQ, чтобы не надоедать банальными вопросами...

Теорию можно изучать, просматривая записи игр других, как правило, более сильных игроков, с целью перенимания у них ценного игрового опыта. Достать демки лучших игроков мира не составляет проблем:

- progamer.ru — на этом русскоязычном сайте представлены игры русских и европейцев в Warcraft 3 TFT;
- replays.net посвящен азиатским игрокам;
- replayers.com и wc3addicts.com — европейским;
- blizzard.ru — по Starcraft:BW;
- cyberfight.ru — по CounterStrike и UnrealTournament.

Демки можно раздобыть и на домашних страничках кланов. Эти сайты вы без труда найдете при помощи интернет-поисковика.

Более того, возьмите за правило сохранять не только свои самые красивые и интересные игры, но, в первую очередь, поражения. Именно здесь вы обнаружите самое ценное, что вообще может быть в тренировках, — собственные ошибки. Остается только увидеть их, признать и исправить, что может быть проще? Но, к сожалению, поражения удивительно легко вытесняются из сознания, а их реальные причины поражения подменяются на кажущиеся логичными ссылки на удачу противника или несбалансированность игры. Важным качеством игрока, который хочет чего-то добиться на киберспортивном поприще, является самокритичность. Нужно научиться трезво оценивать свои возможности и видеть причины поражений только в себе самом, а не в обстоятельствах. **Н**



По спирали киберспорта

По скину встречают, по фрагам провожают.
Народная поговорка

Какой жанр в киберспорте самый зрелищный? В каком жанре можно продемонстрировать впечатляющую игру и удивить публику? Динамичный, красочный, завораживающий? На этот простой вопрос имеется однозначный ответ: FPS.

Он является законодателем графических стандартов. Есть ли игроки, которые бы не знали об игре DOOM – прародителе трехмерных игр? Каждое новое творение от id Software или Epic Games поднимает планку графических достижений на новый уровень.

Радующие глаз спецэффекты, великолепные пейзажи и архитектура карт – это не полный перечень достоинств жанра. Нет более динамичного и зрелищного компьютерного состязания, чем дуэльные или командные матчи.

Правила в таких играх, как Quake, Unreal Tournament или DOOM можно растолковать несколькими словами. Это делает игры понятными даже для людей, которые никогда ранее с ними не сталкивались. Наблюдая трансляцию матча на большом экране, вам понадобится всего несколько минут, чтобы разобраться в общих принципах матча.

FPS – единственный жанр, в котором стало нормой создавать небольшие видеоролики (в простонародье – “мувики”), с самыми зрелищными моментами, подобранными в такт музыке. Создание таких фильмов превратилось в настоящее искусство. Большинство известных игроков уже давно обзавелись собственными fragged by фильмами. Например, Fragged by Lexar или Fragged by b100.Death.

To frag or not to frag?

Как понять, подходит вам этот жанр или нет? Можете ли вы рассчитывать на успешную карьеру игрока и что для этого нужно? Не удивляйтесь, если на заданный прогеймеру вопрос о качествах, которые нужны для того, чтобы играть на его уровне, последний начнет отвечать: “Реакция и...”, после чего войдет в некоторый ступор. Журналисты обожают этот вопрос, а игроки никогда не знают, что на него ответить.

И действительно, говорить о необходимых природных задатках здесь

сложно. Аналогию можно провести с шахматами, так как физические данные здесь не важны. Имеет определенное значение реакция, которая помогает в стрельбе, но лишь отчасти. Можно перечислить много навыков, которые вам пригодятся: предчувствовать действия противника; запоминать не только последовательность, но и время появления всех главных элементов на карте; правильно выбирать золотую тактическую середину между агрессией и защитой... Та же стрельба, хотя и зависит от реакции, в большей степени является навыком.

Одной из самых привлекательных фишек FPS является личный контроль над всем происходящим. Не надо думать о том, как себя поведут подопечные войска, не застряли ли где-нибудь рабочие, отобьет ли вратарь мяч, попадет ли в цель катапульта... В шутерах все зависит только от ваших действий.

Главное, что необходимо для успеха, – желание. Стать одним из лучших в подобных играх нелегко. Необходимо много тренироваться, совершенствовать технику, учиться нюансам, запоминать чужие и свои ошибки, чтобы, рано или поздно, подняться на тот уровень, когда игроки после просмотра записей ваших игр, не спросят “Когда же появится Fragged by...”? Если вы к этому готовы, то вперед – к выбору игры!

Первый блин комом

Еще до появления крупных чемпионатов с призовыми в сотни и десятки тысяч долларов, игроки просто соревновались друг с другом. Именно так появились первые чемпионы: сначала было развлечение, потом участие в не-

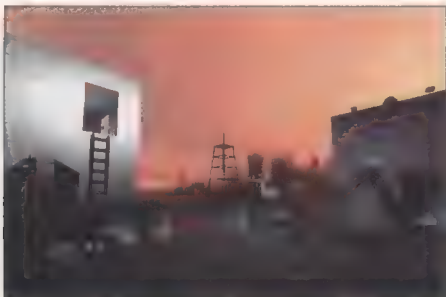


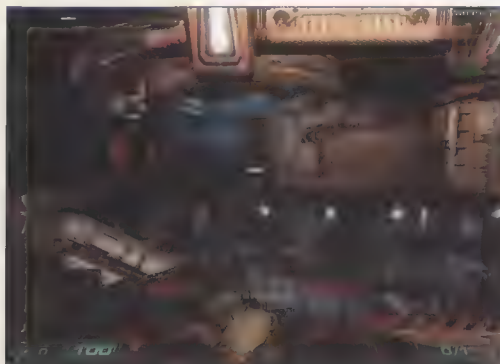
больших LAN-состязаниях, онлайн-овых лигах и, наконец, турнирах мирового уровня.

Сейчас ситуация изменилась. Призовые достигают таких сумм, что многие просто забывают об удовольствии и начинают усиленно тренироваться, готовясь к перспективному соревнованию.

Каков бы ни был ваш выбор, учтите, рано или поздно, игру придется сменить. Увы, срок пребывания FPS игр на пьедестале популярности прискорбно мал, в среднем – около 2-3 лет, после чего масштабная поддержка игры прекращается, и крупные турниры становятся редкостью. Есть лишь одна игра, которая игнорирует все правила – Starcraft, появившаяся еще в дремучем 1997 году. Оставаясь одной из самых популярных стратегий, она, по сути, является единственной настоящей киберспортивной игрой.

Конечно, до сих пор играют и в первый Quake, хотя говорить о масштабных турнирах для этой игры уже не приходится. Переход на новую игру для большинства игроков – это фактически переход на новый уровень.





Возрождение легенды

Если последние несколько месяцев вы провели не в изолированной от мировой жизни тайге и хоть изредка заглядывали на полки компьютерных магазинов, то должны уже были, если не пройти вдоль и поперек, то, по крайней мере, увидеть DOOM 3.

Тот самый случай, та самая новинка, которая неминуемо станет дисциплиной многих мировых чемпионатов. Первый из запланированных турниров с призовым фондом в \$50 тыс. пройдет уже этой зимой в Далласе.

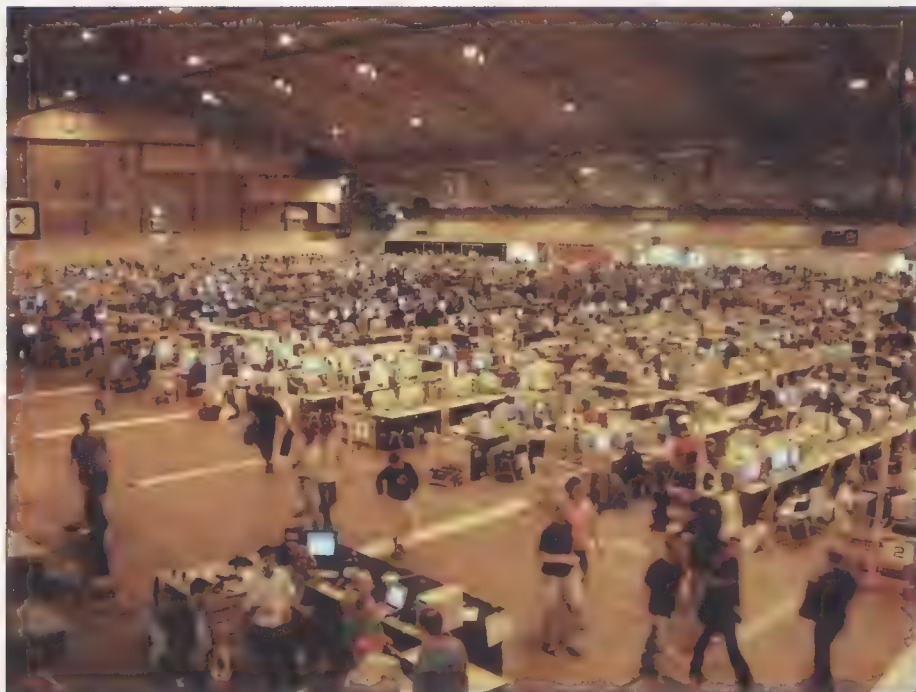
Киберспортсмены ждали от этой игры многого. Ждали революции, которой, увы, не произошло. Игра ориентирована на одиночное прохождение, увы. Multiplayer в DOOM 3 характеризуется не слишком качественным сетевым протоколом, отсутствием некоторых важных игровых настроек, малым количеством карт и плохим балансом оружия.

Правда, разработчики никогда и не заявляли, что собираются создать потрясающий мультиплеер (для этого игрокам рекомендуют подождать выхода Quake 4). Тем не менее, у игры есть все шансы стать основой для чемпионатов от Cyberathlete Professional League (CPL), пробиться на World Cyber Games (WCG) и Electronic Sports World Cup (ESWC).

Не удивительно, что почти все игроки в Quake 3, Unreal Tournament 2004, Painkiller переходят на DOOM 3. Да, пока что игра несовершенна, но есть немало времени, чтобы это поправить.

Multiplayer в DOOM 3

Основной проблемой сейчас является баланс. Для ведения боя достаточно использовать лишь два оружия: Chaingun (пулемет) и Rocket Launcher (ракетницу). При выстреле себе под



ноги урон от ракеты составляет в среднем 10 пунктов здоровья. Это означает, что во время боя противники расстреливают друг друга из ракетниц в упор, так как никто не боится себя поранить. Такая ситуация сводит на нет зрелищность подобных боев. Дополнительный элемент случайности добавляют попадания в голову (в том числе ракет и гранат), в результате которых получаемый урон удваивается.

Обобщая, можно смело говорить, что сейчас в DOOM 3 царит дисбаланс оружия. Игра сводится к тому, чтобы не подпускать противника к ракетнице и пулемету, без которых он просто не может вести бой.

Изначально присутствующие для сетевой игры карты нельзя назвать качественными. Добавьте к этому необходимость использовать фонарик для освещения затемненных углов (что значительно снижает динамику). Записи 15-минутных игр достигают в размере двух гигабайт (это размер половины художественного фильма в DVD качестве). Есть и другие недостатки, о которых на этот распространяться не будем.

Однако не стоит забывать, что киберспортивные игры через год-два преобразуются до неузнаваемости за счет выходящих патчей и трудов сторонних разработчиков. Сейчас все находится в ожидании первого патча для DOOM 3, который должен исправить откровенные прорехи в сетевом протоколе и улучшить баланс. Но, самое главное, с его выходом должен появиться SDK (Software Development Kit).

Чем SDK может быть полезен для профессиональных игроков? Для игр из категории киберспортивных дисциплин всегда находились геймеры, которые сами разрабатывали соревновательные моды, создавая в них все необходимое для успешного проведе-

ния турниров и тренировок. Набирая популярность, такие моды выходили на международный уровень и становились всеобщим стандартом, как это было с OSP для Quake или TTM для Unreal Tournament.

Именно отсутствие DOOM 3 SDK пока что ограничивает возможности игроков по созданию полноценного соревновательного мода, в котором будут устранены откровенные недочеты. Подобный мод, безусловно, будет создан; где, кем и с каким именем назван - это уже не столь важно.

Вот почему можно утверждать, что при существующей денежной поддержке игры, будущее ей обеспечено.

Первый старт

DOOM 3 в качестве начала игровой карьеры - лучший на сегодняшний день выбор. Осваиваться с игрой нужно начинать уже сейчас, чтобы не терять зря времени. Игра, безусловно, специфическая, и сетевые баталии в ней не похожи на все то, что мы видели ранее.

В игре нет точечного оружия (наподобие Railgun или снайперской винтовки), то есть дальний бой отсутствует по умолчанию. Зато есть нововведения вроде затемненных мест, которые можно осветить только фонариком, что позволяет изобретать новые тактики и приемы. Это сводит преимущества опытных игроков перед начинающими почти к минимуму.

Пройдет некоторое время, и DOOM 3 станет более стабильной, качественной игрой, с проверенным балансом и хорошими картами. Да и железо, столь необходимое каждой новой игре, подешевеет, а игра станет более удобной для проведения турниров.

А потом, спустя полтора-два года, состоится релиз Quake 4, который поднимет уровень мультиплеерной игры на новый уровень, это и будет ваш первый переход на новую игру... **Н**

Чемпионат ASUS Summer глазами участника

Странный народ, эти прогеймеры. Вроде бы проводят большую часть свободного времени за компьютером, тренируются, общаются виртуально, в "реале" же встречаются друг с другом в основном на турнирах...

Но стоит только прервать это "живое" общение, скажем, на время летних каникул, как сразу становится ясно, что прогеймер на отдыхе без турниров — как дикий кот, которого принудительно одомашнили и насильственно откармливают в четырех стенах сметаной и разными вискасами, а он мечтает о свободе, охоте и боевых трофеях в виде мышей или чего покруче.

День первый

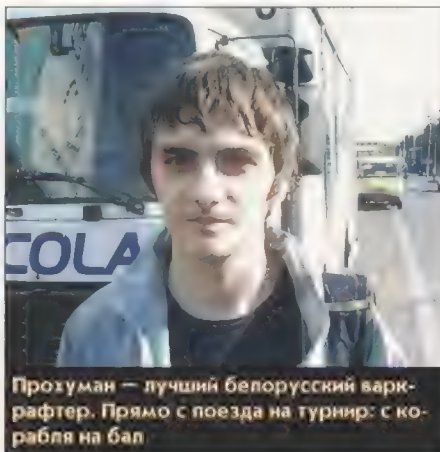
За время летних каникул я, как и многие другие, отлично отдохнув, успел изрядно соскучиться по турнирам. Поэтому, когда встал вопрос о целесообразности (читай, окупаемости) поездки в Москву на первый крупный чемпионат этого учебного года (все-таки два месяца без тренировок), сомневался я не долго. Целью было не столько победить, сколько повариться в игровой среде, повидать знакомых и друзей, да и элементарно сменить размеренно-летнюю обстановку.

Поезд, минимум вещей, девайсы: мышь, коврик, уши и клавиша. Погода отличная, но, как оказалось позже — слишком уж жаркая. Путь от метро до клуба Vika-Web привычен: именно здесь проходила большая часть всех крупных турниров прошлого учебного года. Хорошие машины, бар, специальная зона для зрителей и возможность комментирования игр — что еще нужно для счастья? Наверное, паратройка дополнительных кондиционеров, потому что те, которые установлены в клубе, совсем не справлялись с большим наплывом разгоряченных геймеров и летним зноем.

Элита российского Warcraft: Караваго, Армор, Соул, Ренджер, Андер, Аса... Дышат свежим воздухом, разговаривают о игре и не только



У входа в компьютерный центр — целый букет известных киберспорстменов. С удивлением узнаю, что народу на чамп приехало очень много (кс — 345, вар — 83, квака — 94, ПК — 13); есть даже гости из Беларуси и Украины. Кстати, на Украине проходила отдельная квалификация от UKASUS-Qualified, где главным призом была поездка в Москву и посев в основную сетку (2 тура — автоматом).



Прогуман — лучший белорусский варкрафтер. Прямо с поезда на турнир: с кобеля на бал

Поскольку ни один компьютерный центр в Москве не способен предоставить столько свободных компьютеров и персонала, чтобы пропустить около полутысячи геймеров, игры проводились одновременно в двух самых крупных клубах: **Vika-Web** (Quake3, Warcraft TFT) и **Flashback** (Counter-Strike, PainKiller).

Уже подходила к концу регистрация, а у меня все еще не было бейджика участника. Поэтому пришлось оторваться от увлекательного обсуждения свежей стратегии Эльф-Альянс через первого героя — Dark Ranger'a... Все же приятно пообщаться в "реале" со столь близкими по интересам людьми — тем для обсуждения — море!

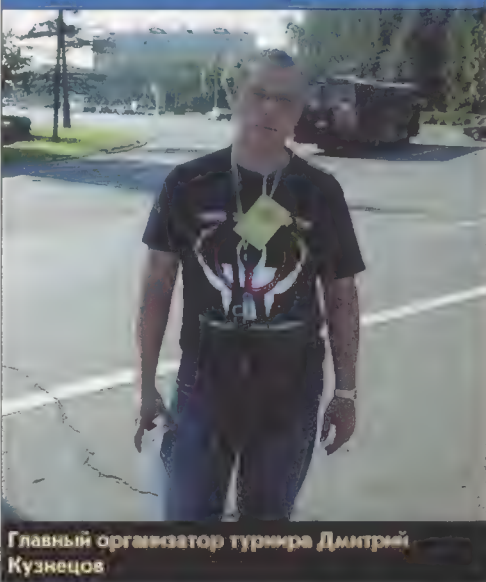
Генерация сетки прошла без видимых сенсаций.

Одно озадачило: в третьем туре (1/32) я встречался со своим teammate'ом M19*Bigman'ом, если, конечно, и я, и он, успешно пройдем первые два тура. Признаться, не очень увлекательно ехать на турнир, чтобы сыграть с человеком, с которым ты недавно еще тренировался, да еще и с описанной выше системой вылета. Два тура мы прошли без проблем, но в отработанной еще к WCG комбинации раша с Нагой (Альянс против Эльфа) победил Саша, как и должен был, по сценарию этой страшной стратегии. Утешившись тем, что я почти не тренировался к столь серьезному турниру, и у меня было мало шансов попасть в тройку, я занял место рядом с Мас-

Между прочим...

Многие игроки сомневались, что на турнир соберется большое количество игроков, и не безосновательно. Во-первых, регистрационная зона (в 2-й этаж больше, чем обшарить), которая система Spectator'ов до 1/16 финала (вместо стандартного DivX/Motion) и Quick & WC, т.е. одно перемещение — вылетает с турнира. Правда, организаторы приняли некое решение, чтобы избежать встреч главных фаворитов раньше времени.

Дмитрий "D'Mone" Кузнецов, организатор турнира (ведущий проекта cyberfight.ru), отвечая на вопрос о таких досадных проблемах турнира, признал, что главной причиной изменения регламента стал недостаток времени. Турнир и без того шел два первых рабочих дня.



Главный организатор турнира Дмитрий Кузнецов

тером Трупов (именно так зовут знаменитого своим искрометным юмором комментатора игр в Warcraft) в импровизированном зрительском зале перед плазменной панелью. Мы на пару развлекали зрителей, он — шутками, я — разбором стратегий и тактик. Игры, особенно ближе к финалу, становились все более и более ценными. Именно здесь "светится" много домашних

У микрофона Мастер Трупов...



Между прочим...

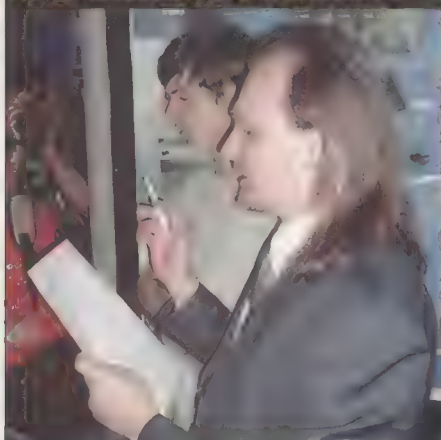
На CyberFight прошло много народу. Среди них были и те, кто был очень интересной дискуссионной группой. Они обсуждали последние события. Писатели, журналисты, блогеры, а также другие люди, которые были в курсе событий. Они обсуждали последние события. Писатели, журналисты, блогеры, а также другие люди, которые были в курсе событий.



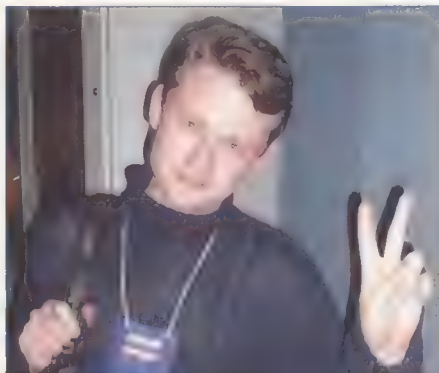
заготовок: стратегий и фишек игры. Нарботки, которые многие отработывали в Сети, никому не показывая, готовя к турниру.

Как раз в это же время, в зоне, где играли квакеры, стало заметно какое-то особое оживление. Захватив фотик, я попытался прорваться к месту, как оказалось впоследствии, самой главной сенсации турнира. Получилось со второго раза: после предъявления специального VIP бейджика. Куллер проигрывает во втором туре питерцу Леону, и вылетает с чемпионата. Леон в первые 4-5 минут смог в результате

Dilvish — главный судья соревнований. Представителен, строг, но справедлив



Куллер до игры с Леоном. Выглядит уставшим и измотанным



Загляните в его глаза... За улыбкой и символом "peace" скрывается настоящая орошая натура

неоднозначных перестрелок довести счет до 4-1, а затем просто не рисковал, бегал по карте и шел в размен только тогда, когда это было безопасно для жизни. Куллер же играл очень агрессивно, но, увы, радикально изменить ситуацию за десять минут ему не удалось: счет 5-2 в пользу питерца. Демка игры Куллера с Леоном лежит здесь: <http://cyberfight.ru/site/demos/15803>.

За первый день турнира прошло больше всего интересных игр по Warcraft и Quake 3, последние, финальные игры были запланированы на завтра. У ксеров дела обстояли чуть хуже: за первый день было сыграно только два тура.

День второй

Финальные игры начинались около семи вечера, по Warcraft нас ждала только одна игра: Карма против Дедмана, которая закончилась в пользу эльфа. Карма, тем не менее, не очень



Не смотрите, что она такая милая и добрая, в игре она хладнокровная и безжалостная...

был огорчен результатом: крупных турниров он давно не выигрывал.

Финальная игра по Quake 3 между ASUS*c58-Jibo и rC-Dept на t4 стоит того, чтобы потратить ее просмотр ваше драгоценное время (<http://www.cyberfight.ru/site/demos/15870>).

Вынужден расстроить всех поклонников Counter-Strike, ввиду того, что турнир проходил в двух разных клубах, собрать информацию по КСу я физически не успел. Тем не менее, фото знаменитой Pachell'ы просто не могу не выложить на десерт.

Примечание: упомянутые демки выложены на нашем DVD.

H

Результаты

Quake 3

- 1 место — ASUS*c58-Jibo — видео ASUS 9600XT — \$200
- 2 место — rC-Dept — материнская плата ASUS A8V Deluxe + \$100
- 3 место — ASUS*c58-Evil — \$175
- 4 место — MIF-Maloy — \$125
- 5-6 место — rC-Leon, v4-enemy — \$50

Warcraft TFT

- 1 место — al-Deadma5.vWeb — видео ASUS 9600XT — \$160
- 2 место — JmD-Karma-FM — материнская плата ASUS A8V Deluxe + \$100
- 3 место — JmD-Ranger-FM — \$175
- 4 место — 14AMD*Caravaggio — \$125
- 5-6 место — M19*plp5.vWeb.Armor — \$50

Counter-Strike

- 1 место — Vityazpro — 3 видео ASUS 9600XT / 2 материнские платы ASUS A8V Deluxe — \$250
- 2 место — vma5 — 3 видео ASUS 9600XT / 2 материнские платы ASUS A8V Deluxe + \$250
- 3 место — DnsSall — \$400
- 4 место — Taranid — \$250
- 5-6 место — Empire, A-Bromo — \$175

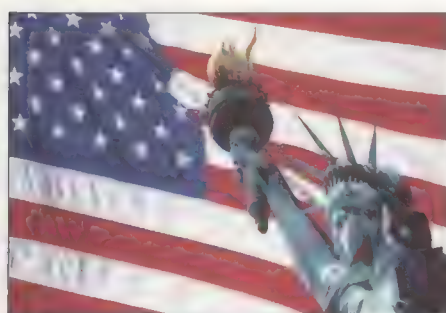
Pachell

- 1 место — R'Kekc — видео ASUS 9600XT + \$50
- 2 место — Host — \$125
- 3 место — Siga — \$75
- 4 место — 4m*c58*Polosally — \$50
- 5-6 место — kpsOCu.Frady — \$25

Без нее не пустят

Гуд-бай Америка - о,
Где я не был никогда.
Прощай навсегда,
Возьми банджо, сыграй мне на прощанье.
Наутилус Помпилиус. "Последнее письмо"

Завершился отечественный этап World Cyber Games, выявивший в упорной борьбе лучших киберспортсменов России. Но перед тем как поехать на суперфинал в Сан-Франциско им необходимо пройти еще одно испытание. Получить американские визы не так-то просто. К примеру, почти половине игроков сборной Узбекистана было отказано в этом удовольствии, несмотря на то, что все документы, включая и официальное приглашение мэрии Сан-Франциско, компании Samsung и рекомендации правительства Узбекистана у сборной были. Семь игроков сборной Китая в этом году тоже останутся дома.



У некоторых наших спортсменов также возникли проблемы с поездкой в Штаты. Здесь бесполезны киберспортивные навыки: судьбу прогеймеров определяет субъективное мнение офицеров посольства.



Всеми организаторскими вопросами и оформлением бумаг занимался Денис Bull3t Самохин – организатор WCG в России, странах СНГ и Балтии. У него-то мы и решили узнать об особенностях столь важной в нашем деле процедуры.



Навигатор Игрового Мира: Кому из российских игроков, прошедших в финал, было отказано американским посольством в получении виз?

Bull3t: По состоянию на сегодня визу не получил лишь игрок команды M19 Грапченко Евгений (m19*400kg). Он проходил собеседование в Екатеринбурге, где за четыре дня до этого без каких-либо проблем получил визу другой игрок.

При собеседовании в Москве с первого раза визу не получил лучший российский старкрафтер Андрей Кухианидзе (Android). Но он подал документы еще раз, и ему разрешили въезд в США¹.

НИМ: Насколько нам известно, никаких комментариев и объяснений по причинам отказа в посольстве не дают? Каковы могли быть субъективные причины отказа?



Bull3t: Офицеры в посольстве причин не называют, но зачастую отказывают из-за неадекватного поведения, замкнутости и т.д. К сожалению, речь тут может идти даже об определенной удачливости соискателя. В случае с 400kg, скорее всего, сыграло роль то, что он не живет по месту прописки и не учится.

НИМ: Какими способами вы решали эти проблемы? К кому обращались, какие последовали результаты?



Bull3t: Через компанию ICM мы связывались с юристом по иммиграционным вопросам, который производил дополнительные разъяснения в посольстве и консульствах. Лично я с полным пакетом документов посетил все этапы собеседований, на которых представлял организаторов чемпионата.

Когда Андроиду было отказано в получении визы в первый раз, началось бурное негодование среди киберспортивного комьюнити, особенно в рядах старкрафтеров. Лучший стра-

Как не получить визу в США

- Опоздайте на собеседование и обязательно поругайтесь с толпой, ждущей своей очереди перед посольством. Если вы на машине - припаркуйте ее напротив главного входа.
- Принесите с собой два плеера, пять мобильных и еще до досмотра карманов достаньте электробритву и начните искать розетку на 220В.
- Приветствуется немытая голова и нестриженные ногти, особенно, на указательных пальцах.
- Предложите офицеру в посольстве денег. Желательно небольшую сумму.
- На вопрос о цели вашей поездки в США ответьте честно: уклониться от службы в армии.

тег России, у которого есть все шансы соперничать с главными фаворитами, не поедет на турнир! Самое интересное, что США упорно пробивали право проводить финал именно у себя. При этом разжиться визой в Америку гораздо проблематичнее, нежели в уже привычную Корею.

Вместо 400kg в команде M19 в штаты поедет Madfan, из легендарного старого состава M19.

Проблемы с получением американских виз вставали перед нашими известными киберспортсменами и раньше. В 2000 году Pele не поехал на Razor CPL, известный прогеймер pOLOSA-TIY пытался попасть на QuakeCon 2001 и тоже безуспешно.

В оформлении материала использованы кадры из специального американского мультлика про получение визы.

Н



1. Если посольство США отказывает в выдаче визы дважды, то человек заносится в черный список и больше никогда не сможет попробовать настоящих американских гамбургеров.

На футболе с Виктором Гусевым

**Интервью с M19*Alex'ом,
трехкратным победителем российского этапа WCG**

*Трус не играет в хоккей,
Смелый играет в футбол.*

Клуб M19, VIP-зал. Здесь почти каждый день тренируется Alex - сильнейший киберфутболист России. Уже три года подряд он представляет нашу страну на всемирном финале WCG. В 2002 и 2003 году Alex побывал в Корее, а в этом — собирается в Сан-Франциско. За победу в российском финале WCG 2004 он получил около 4000 долларов.



На этом снимке можно рассмотреть несколько очень ценных автографов и отпечаток протектора

С чего он начинал? Как и с кем тренировался? Что сейчас позволяет ему столь стабильно играть и выигрывать? За ответами на эти и другие вопросы я направился в соседний зал клуба M19, прихватив с собой фотоаппарат...

НИМ: Привет, Alex, представься нашим читателям. Имя, возраст?

Alex: Зовут меня Виктор, фамилия Гусев, 21 год.

НИМ: ...как знаменитого телекомментатора?

Alex: Да-да, именно так. "На футболе с Виктором Гусевым"...

НИМ: Почему ты взял такой никнейм — он же никак не связан с твоим настоящим именем?

Alex: Это было очень давно, когда я не имел представления о том, что есть компьютерные клубы. Один мой приятель сказал, что будет турнир по "Фифе" в клубе M19. Там-то мне и поведали, что, оказывается, нужен какой-то никнейм. Я выбрал Alex в честь знаменитого футболиста Александра Дель Пьерро.

НИМ: Расскажи о себе, можешь начать с детства. Какие предметы в школе нравились больше всего? Какое у тебя было тогда хобби? В настоящий футбол не играл?

Alex: Вообще-то любил математи-

ку. А что касается хобби, то я с удовольствием играл в футбол во дворе, практически каждый день. Потом я пришел в футбольный клуб, где года 3-4 занимался серьезно настоящим футболом. Ходил на тренировки, все, как положено, был полузащитником, кстати.

НИМ: Теперь понятно, почему из всех игрушек твой выбор пал на спортсимулы. Но почему ты не продолжил реальную футбольную карьеру?

Alex: Когда мне стукнуло 13 лет, мы всей семьей переехали в Питер. Здесь и закончилась моя карьера футболиста. Тренер просто сказал, что я не подхожу команде.

НИМ: И после этого ты перешел на виртуальный футбол? Когда начал играть в компьютерные игры? Какие больше всего нравились?

Alex: Сперва мы купили компьютер для учебы. Первая же игра, с которой я познакомился, была FIFA '98. Тогда я даже не представлял, что есть какие-то чемпионаты, просто играл для души.

НИМ: И много играл?

Alex: Около часа в день, и то — не регулярно.

НИМ: Ты помнишь тот момент, когда решил стать прогеймером? С чем это было связано?

Alex: Когда я узнал, что на WCG 2002 в качестве одной из номинаций будет FIFA, я решил начать тренироваться больше.

НИМ: С кем ты тренировался? Сколько часов в день? Как ты думаешь, сколько нужно времени среднему игроку, чтобы выйти на твой уровень?

Alex: Есть такие довольно знаменитые в мире "Фифы" люди, как Adidas, Cyberman, Wer, вот с ними мы и играли по модему очень часто. Сложно сказать, сколько нужно времени для того, чтобы стать "про". Я играл просто для удовольствия в свободное время, и мне этого было вполне достаточно.

НИМ: Где сейчас учишься? Как относятся к твоей "полупрофессии" в институте?

Alex: Учусь в ИНЖЕКОНе, на 5 курсе. Факультет информационных систем в экономике и управлении. Пару раз отпрашивался у декана, когда нужно было уехать на турнир во время учебы.

НИМ: Как родители относятся к твоему увлечению?

Alex: Вполне положительно.

НИМ: За день до того, как взять у тебя интервью, по дороге на учебу я встретил тебя в метро. С виду — обычный студент, а на самом деле лучший виртуальный футболист России. Тебя когда-нибудь узнавали на улице?

Alex: Увы, нет. Вот в клубах довольно часто, здороваются те, кого я и не знаю совсем.

НИМ: Следишь ли за реальным футболом? За какую команду болеешь?

Alex: Да, внимательно слежу. Болею за туринский "Ювентус", мою любимую команду. Из игроков — Александр Дель Пьерро и Павел Недвед — они оба из "Ювентуса".

НИМ: Кем ты собираешься стать в будущем? Когда будешь бросать "игрушки" и почему?

Alex: Экономист-маркетолог, специалист по маркетингу. Это WCG скорее всего было последним, дальше — диплом и работа. Может быть, если решится проблема дома с выделенкой, буду играть в свободное время.

НИМ: И последний вопрос. Сейчас много геймеров наверняка захотят услышать от тебя несколько советов на тему "как стать профессиональным игроком?". Какими качествами необходимо обладать, чтобы стать профи? Может быть, дашь какие-то советы по игре?

Alex: В "Фифе" полным-полно багов, большая часть тренировок сводится к их вылавливанию и грамотному использованию. Увы, это так. Для того чтобы стать профи, надо просто любить футбол, получать от игры удовольствие, чтобы это занятие вам не наскучило.

Интервью подготовил Михаил
M19*Miker МИРЧУК



Игра рукой! У нас есть фотодоказательства!

Играй как Бекхэм... ЖИВО!

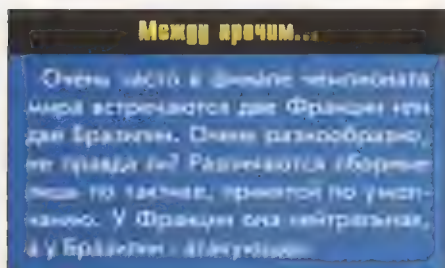
Стань чемпионом в виртуальном футболе



Каждый, наверно, представлял себя в роли великого футболиста, радовался красивому голу, переживал досадные промахи, разноцветные карточки и, конечно же, испытывал ни с чем несравнимую радость победы. Увы, воплотить такую мечту в реальность совсем не просто, но почувствовать атмосферу напряженной игры, мига великой славы можно и на виртуальных полях. Да, размах не тот, и призы поначалу тоже виртуальные. Но истинных поклонников футбола это не должно останавливать: если получаешь от игры удовольствие — то и победы будут почти настоящими.

Выбор команды

Это первый шаг, который вы должны сделать, хотя и не главный. В FIFA 2003 мой выбор пал на туринский "Ювентус", и по сей день я не в силах ему изменить. Если рассмотреть других фаворитов, то на первом месте стоит, конечно же, "королевский" клуб "Реал" Мадрид. Дальше идут "Милан", "Барселона" и "Арсенал". Пожалуй, больше никого выделить нельзя. Но нас также интересуют сборные команды, именно за них приходится играть на WCG и других крупных турнирах. Здесь выбор совсем скудный: Франция и Бразилия. Странно, что в сборных Италии, Испании, Англии разработчики выставили многим футболистам слишком низкие рейтинги, исключив таким образом их из участия в чемпионатах.



Вратарь в такой ситуации сам отходит к левой штанге. мы направляем цель чуть ниже правой "девятки", сила удара 60-70%, подкручиваем под правый нижний угол

Между прочим...

Если бекхэм с мячом и держать у себя + кнопку "командный отбор" (C), то игрок будет передвигаться в полтора раза быстрее. При этом он будет как бы сам по себе и не будет катиться вперед.

Аналоговый джойстик — выбор игройера?

Преимущество аналогового джойстика я, к собственному сожалению, испытал во время финала WCG 2002 в Корее. Дело даже не в том, что на паде играть гораздо удобнее. Многие удары (из определенных точек) просто физически невозможно выполнить без "аналога". На клавиатуре можно показывать направления паса или удара только в 8 позициях, а при игре на аналоговом геймпаде удастся задать абсолютно любой угол. Второй стик существенно упрощает жизнь, когда, например, нужно управлять и игроком, отдающим пас, и тем, кто его принимает.

Выбирая аналоговый геймпад, я остановился на Thrustmaster Dual Analog 2. В августовском номере "Нави" был неплохой обзор джойстиков, где представлялась и эта модель.

Существует несколько проблем, связанных с использованием джойстика в игре. Все они лежат на совести

Советы Виктора ГУСЕВА
записывал Михаил М19*Микер МИРЧУК

разработчиков, но, к счастью, решаемы. Первая заключается в том, что изначально у нас нет возможности поменять управление на тех падах, которые отсутствуют в списке официально рекомендованных, но это легко устраи-



Можно показать защиту протекции, следуя в следующем. Непосредственно показано. Сначала мы определим функцию is_prime , а потом реализуем функцию $\text{is_prime_with_proof}(Q)$. Удостоверимся, что is_prime и $\text{is_prime_with_proof}$ эквивалентны. Получается, что is_prime эквивалентно $\text{is_prime_with_proof}$ с аргументом. Но эквивалентно не строго, так могут оказаться правды в обоих случаях, но $\text{is_prime_with_proof}$ дает дополнительные сведения.

Терять время на разбор управления, элементарной техники передач и прочее не будем. Вы с легкостью разберетесь с этим без посторонней помощи. Но пару слов о выборе стратегии сказать стоит. Лично я выбрал тактику 4-3-3 "нейтральная", потому что она подходит, как для игры по центру, так



Теоретически можно забыть с любой дистанции (даже от своих ворот; правда, пока вы будете отрабатывать этот технически сложный прием, пройдет не менее месяца), но на практике все ограничивается голами с 30

Навесов можно делать и без помощи извне. Нужно, надевая и упираясь плечом, показать направление под углом 45° и вынуть руку навеса чуть больше середины. В этом случае не будет возможности выдохнуть и дать руку, которую, сразу вынимая, передела, да и так в 30-40% вылезает на трибуны. На первой навес занимает 1/3 секунду меньше, чем с отб.

Нужно уметь делать и тот, и другой пас. Высокий навес выполняется легко: нажимаем off-the-ball (далее *otb*) и кнопку навеса (A). Низкий навес выполняется сложнее. Жмем *otb*, потом правым “аналогом” двигаем того игрока, которому направлен пас, и, наконец, зажимаем навес и “коллективный отбор” (A+C). Если у вас нет пада, на клавиатуре управлять принимающим футболистом можно курсором, с зажатой клавишей “Shift”.

Советы мастера

Если защитник не даст вам пройти по левому флажку, то вы попадаете в центр диска от углового флажка, нужно всего нажать **Alt** и **Left** (**A**). При этом вторым не нужно удерживать **Alt**, так как существует вероятность (~30%) того, что мяч либо будет отбит, либо игрок ударит слабо.

Если противник вас перехватывает, тогда провед по левому флажку, главное — не надо спешить. Когда навес пошел, сделать ничего нельзя, так как защитник стоит позади нападающего, но вот, когда мяч уже коснулся флажка, необходимо обойти его, стараясь встать между ним и воротами, и, пока он не ударит по воротам, не сделать перекладку отбора (**O**).

Зачастую мяч попадает к нападающему, а на его пути встает защитник. Для того чтобы защитник не сыграл головой, нужно бежать прямо на него. Получится, что ваш игрок ловит мяч на грудочку, оставляя позади защитника, который безуспешно пытается принять мяч. Теперь можно спокойно поговорить с глазу на глаз с вратарем.

Если вы видите, что игрок противника пытается атаковать таким же способом, надо отодвинуть защитника как можно ближе к своим воротам, и тогда с отбором мяча не должно возникнуть проблем. А еще лучше — попытаться переключиться на второго защитника, что получается лишь в половине случаев из-за еще одного досадного бага. Но если все же удалось это сделать, то нужно нажать кнопку отбора (**D**) и направить курсор в сторону своих ворот.

Супернавесы

Теперь пришло время рассказать вам о супернавесах, которые использовали игроки из Санкт-Петербурга на World Cyber Games 2004 на финале в Москве. Такое название было выбрано не только для устрашения соперников... Дело в том, что защититься от них практически невозможно.

В комбинации принимают участие два футболиста. Один бежит до углового флажка, чтобы сделать навес. Параллельно выбираем игрока, которому пойдет мяч с помощью **Отб**, и направляем его к воротам при помощи второго "аналога" или курсора при зажатой клавише **Shift**. Зажимаем навес и, когда мяч приближается ко второму игроку, делаем удар (**B**). Каким образом исполнять удар — зависит от положения вашего нападающего относительно ворот. Можно исполнять удар головой простым ударом (**D**), а можно пасом (**S**). Существует приблизительно 20% вероятности, что при ударе головой через (**D**) вратарь сможет париовать удар. Поэтому в стандартной ситуации лучше бить пасом. В таком случае голкипер даже не будет реагировать на удар. Но если угол между вратарем и игроком острый, то удар пасом чаще попадает либо в штангу, либо во вратаря. При обычном ударе в такой же ситуации забить в дальний верхний угол довольно легко.

Пенальти

В 99% случаев пенальти реализуется без проблем. Но если бить эффектно, в верхние углы, в силу вновь вступает вездесущий рандом: исполнять такой удар довольно рискованно — 50/50, что мяч полетит в небеса. Для стабильности нужно целиться в нижний угол, а кнопку отжать в районе красной зоны. Удар будет очень сильный, и вратарь не сможет его отразить, даже если угадает направление. Такие сильные удары не берутся (по крайней мере, в игре).

Если пенальти будет бить игрок с низкой характеристикой **Strength**, то вратарь легко парирует удар. Если же будет бить звездный игрок, то он не оставит вратарю никаких шансов.

Угловые

Тут выбор невелик. Сильные игроки на WCG в Москве использовали подачу на **Driven** (самая дальняя позиция при подаче с углового), потому что здесь есть известный баг. Можно заставить бегать нападающего, как су-

масшедшего, выводя его один на один с вратарем. Делается это не совсем просто. Выбираем **Driven**, нажимаем кнопку паса (**A**) и в этот момент начинаем с помощью второго "аналога" двигать нападающего пешком в назначенную точку. Когда остается примерно секунды две до того, как мяч приземлится, нужно подвинуть вашего игрока чуть в сторону, как бы пытаясь обойти вражеского защитника. Получится, что нападающий займет ударную позицию и забьет гол в 80% случаев.

В обороне я обычно сперва нажимаю кнопку разгона игроков (**Q**), потом отодвигаю защитника на два шага в сторону углового флажка, а затем 2-3 раза нажимаю на нижний пас (**S**). В большинстве случаев этот трюк срабатывает, и защитник оказывается на точке первым.

Штрафные

Если все сделать правильно, штрафной удар успешно реализуется в 95% случаев. Техника исполнения довольно проста, проходит в три этапа.

Прицельтесь, используя клавиши со стрелками.

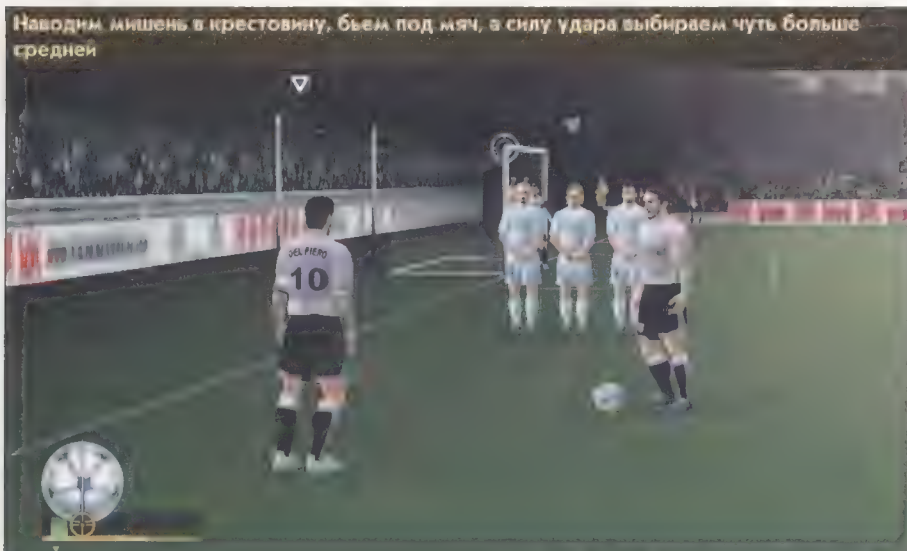
Определите, в какую сторону будет подкручиваться мяч. Переместите точку нанесения удара, используя клавиши со стрелками при нажатой правой клавише **Shift**. При ударе мяч будет подкручен в выбранном направлении.

Чтобы выполнить удар нажмите **A**, **S** или **D**. Появится индикатор силы удара. Повторное нажатие одной из этих клавиш определит силу удара, а третья задаст его точность. Если остановиться в центре зеленой полосы, удар будет предельно точным.

Забить гол можно с любой дистанции. Правда, в некоторых случаях совсем необязательно выжимать силу, как рекомендует компьютер (иногда даже противопоказано).

Все описываемые в статье приемы можно наглядно изучить по записям голов в исполнении M19*Alex. Всю ценную информацию вы можете найти на диске.

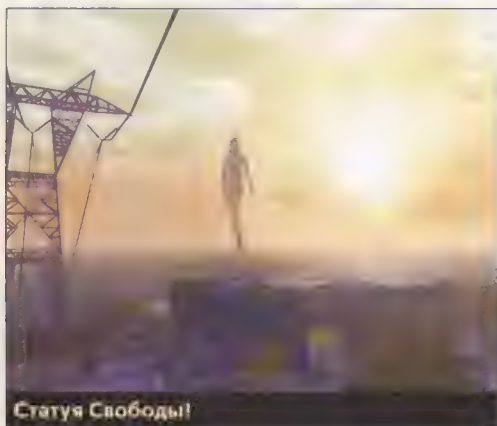
H



Connect

Андрей ИВАНОВ
Дмитрий КОЛГАНОВ
Владимир ЧАПЛЫГИН

Новые горизонты Обновление City of Heroes



Статуя Свободы!

NCsoft сообщила о выпуске второго дополнения к The City of Heroes, которое получило название Issue 2: A Shadow of the Past. Список новинок впечатляет: две новые территории The Hollows и The Shadow Shard, новые противники и миссии. Также достаточно интересное нововведение, когда в произвольной зоне Paragon City открывается портал, из которого появляются противники из зоны Shadow Shard. Хайлелевы получают несколько бонусов. Например, героям выше 20 уровня теперь полагаются специальные плащи, а те, кто выше 24-го, смогут испытать свои силы в специальных миссиях в зоне Terra Volta. Те же, кто добрался до 30-го, получают специальные эффекты в виде ауры, окутывающей героя. Также некоторые изменения коснулись интерфейса игры, особенно торговли; немного упрощена система Sidekick. Обновление является бесплатным и устанавливается автоматически. - Д.К.



Абориген The Shadow Shard



Еще немного, еще чуть-чуть А Вачовски знают?



Dodge this!

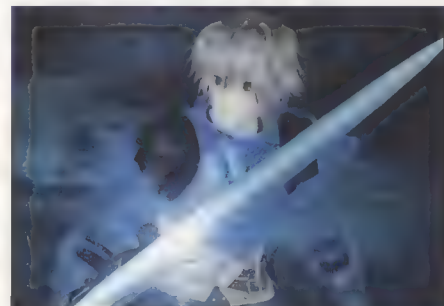
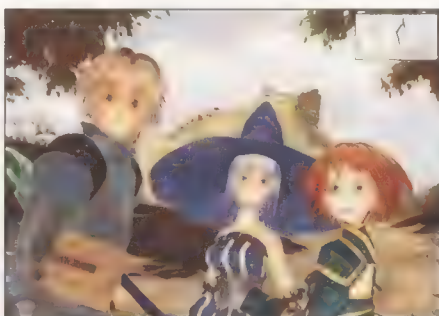
Sega of America и Warner Brothers сообщили о том, что намеченная на ноябрь дата выпуска The Matrix Online откладывается и появится игра только 18 января 2005 года. Несмотря на то, что компании пропускают столь выгодный для продаж сезон, как Рождество, они видят в задержке и положительный момент, так как уверены, что смогут найти издателя в Европе, и это позволит запустить игру одновременно с релизом в США. Также на сайте ТМО сообщается, что все, кто оформил предзаказ на игру, получают возможность поучаствовать в закрытом бета-тесте The Matrix Online, который должен начаться 18 ноября этого года и продлится вплоть до релиза игры. - Д.К.



Железная леди

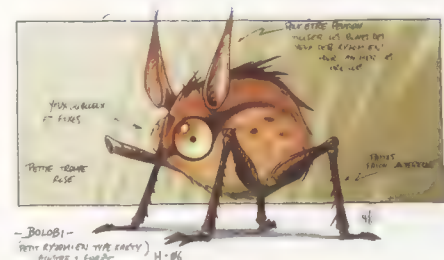
Анонс от SquareEnix Фантазия. Не финальная

Недавно в продажу поступил аддон к Final Fantasy XI под названием Chains of Promathia. Кроме самого expansion pack'a и сопроводительной документации, в коробке лежит маленький рекламный флаер, предоставляющий скудную информацию о том, что SquareEnix уже занимается разработкой



кой новой онлайн-игры под названием Fantasy Earth: The Ring of Dominion. Там же указан адрес сайта, где находятся небольшой игровой ролик и десять скриншотов. В настоящее время эта вся информация о новой разработке. - Д.К.

Пересекшая Атавипику Новая игра Ubisoft добралась до Европы



Компании Ubisoft и MC2 подписали договор об издании MMORPG The Saga of Ryzom на территории Европы. В Америке игра появилась 13 сентября, и число ее подписчиков уже превысило 165 тыс. Пока не сообщается, когда именно Ubisoft выпустит игру на европейском рынке. Также не известны и финансовые подробности сделки. - Д.К.



С чистого листа? А, может, надо было в клеточку?

На официальном сайте Tabula Rasa появилось новое обращение лидера проекта Ричарда Гэрриота. По его словам, на последней выставке Е3 было заявлено, что игра появится на прилавках к концу этого года, однако за прошедшие два месяца из команды разработчиков уволилось несколько сотрудников, а также было принято решение добавить в Tabula Rasa несколько новых фиш. И, как утверждает Гэрриот, именно в связи с этим игра не будет готова в срок, а появится лишь в начале следующего года. - Д.К.



Трон Завоевания

Новые плашки для Shadowbane

Ubisoft сообщила о разработке expansion pack'a для Shadowbane. Дополнение получило название Throne of Oblivion. По заверениям разработчиков, с новым адд-оном геймплей претерпит некоторые изменения. Например, появится возможность захвата и управления определенными территориями мира игры. Добавится несколько новых классов, таких как Nightstalker, Necromancer, а также пять новых дисциплин, в том числе - вампиризм. Адд-он получит название Shadowbane: Throne of Oblivion и появится в продаже 30 ноября этого года по цене \$19.99. - Д.К.



Идентификация Борзз

Star Trek - покоритель мониторов

Компания Viacom заявила о том, что предоставила права на разработку MMORPG на основе вселенной Star Trek разработчикам из Perpetual Entertainment. На данный момент серия Star Trek является достаточно популярной вселенной с миллионами фанатов, в скором времени на экранах появится 38-й сезон одноименного сериала, снятого студией Paramount Pictures. В линейку сериалов входят такие тайтлы, как: Star Trek, Star Trek: The Next Generation, Star Trek: Deep Space Nine, Star Trek: Voyager и Star Trek: Enterprise. Обещают, что игра будет представлять собой смесь action, adventure и сражения на боевых машинах. Также предполагается, что основные действия развернутся на

А хотите себе такой же!

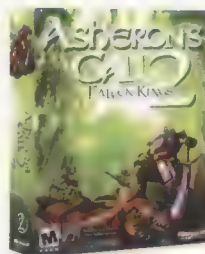


орбитальных базах, планетах и в самом космическом пространстве. Точная дата релиза пока не известна, но первый бета-тест начнется не ранее 2006 года, так что сам проект мы сможем увидеть ближе к 2007. - Д.К.

Сервер для "Турбины"

Asheron's Call в Европе

Один из крупнейших независимых провайдеров Европы, компания Jont Onzine Gaming подписала контракт с фирмой Turbine Entertainment Software на организацию хостинга и поддержки серверов Asheron's Call и Asheron's Call 2: Fallen Kings. "В последнее время уровень распространения онлайн-игр в Европе существенно вырос, - заявил генеральный директор Turbine Entertainment Software. - Мы считаем, что сотрудничество с Jont позволит предоставить игрокам в Европе сервис того же уровня, что получают подписчики в Северной Америке". Известно, что новые серверы начнут работу уже в этом году, однако точная дата не называется. - Д.К.



Онлайн - наше будущее

А теперь - в погоде в Сети...

Аналитическая компания Screen Digest опубликовала прогноз развития онлайн-развлечений. По ее данным, к концу этого года доход от онлайн-игр достигнет \$1 млрд., а к 2007 году - увеличится вдвое. Наиболее быстро развиваются игры с системой Pay Per Play (плата за каждую игровую сессию), с 2000 года доходы от этого вида развлечений выросли с \$35 млн. до \$137 млн. и обещают увеличиться к 2007 году еще на 40 процентов. Наиболее популярными проектами являются (и останутся таковыми в течение ближайших лет) игры в жанре MMORPG. По данным аналитиков, в ближайшие два года рынок MMORPG на территории Европы вырастет в несколько раз и продолжит свое развитие, в то время как на территории США он достигнет наивысшей отметки. - Д.К.

Пожелай мне врач...

Релиз Wish отложен

Недавно стало известно, что бета-тестирование MMORPG Wish откладывается до 1 декабря этого года. Так-

У них у всех были лошади!



Вообще-то, причливать, не сняв носовую фигуру, у викингов считалось дурным тоном

же будет перенесена и дата релиза; по предварительным оценкам, игра появится во втором квартале будущего года. Задержку игры разработчики объясняют так: "Слишком много игр выходило "сырыми", и не хочется, чтобы нас постигла та же участь". - Д.К.

Анализ очередной MMORPG

С японским колоритом

Недавно стало известно о разработке новой онлайн-игры QUARDA ON-LINE, которую девелоперы из XREK и Denyusha Co. позиционируют как Online Action RPG. Как всегда, нам обещают множество квестов, самый проработанный онлайн-мир, который будет динамически изменяться, реагируя на действия игрока. При этом единственным достоинством игры пока считается то, что концепт-арт для нее рисует известный в Японии художник Томохару Саито. Игра разрабатывается уже более года, и попробовать новое творение японцев можно будет уже этой зимой, когда стартует открытый бета-тест. - Д.К.



Обременение дома**Хостинг для World of Warcraft**

Молодая семья снимет квартиру или комнату. Порядок и чистоту гарантируем

Компании AT&T и Blizzard Entertainment объявили о соглашении, по которому AT&T предоставит хостинг игровым серверам грядущей MMORPG от Blizzard - World of Warcraft.

"Готовясь запустить нашу первую онлайн-игру, мы знаем, что быстрый, надежный и безопасный хостинг необходим, чтобы поддержать комьюнити World of Warcraft и удовлетворить ожидания игроков, - так прокомментировал это событие Пол Сэмс, вице-президент Blizzard Entertainment. - Этот хостинг даст такую скорость, надежность и безопасность, какую привыкли получать от Blizzard".

Также стоит отметить, что AT&T хостит сервера, на которых сейчас идет бета-тест World of Warcraft. - А.И.

**ЕА покоряет Восток****Самураи станут ждедями?**

Стало известно, что Electronic Arts будет издавать MMORPG Star Wars: Galaxies в Японии. В отличие от обычных локализаций, когда изменяют только мануал, Lucas Arts полностью переведет свое творение на японский язык. Восточная версия "Звездных



Наму Амида буцу

войн" будет поставляться вместе с адд-оном Jump to Lightspeed, добавляющим в игру возможность управления космическими кораблями. Запуск Star Wars: Galaxies в Японии запланирован на декабрь этого года. - Д.К.

Китай - центр online-игр?**Правильное решение**

По решению Министерства информации Китая и учебного центра Гонконга был открыт первый в мире колледж с курсами по подготовке разработчиков online-игр. Новое учебное заведение будет сотрудничать с разработчиками, так что, кроме основных знаний, студенты получат возможность принять участие в создании реальных проектов. По утверждению китайского информагентства "Синьхуа", данное решение было принято в связи с ростом спроса на разработчиков online-проектов. По их данным, сейчас в Китае имеется примерно 600 тыс. вакансий. - Д.К.

Все и сразу**Таблетки от жажды в комплект не входят**

Компания Blizzard объявила о том, что наравне со стандартной версией World of Warcraft появится и коллекционное издание, содержащее уникальные вещи и предметы (внутриигровые) и позволяющее завести домашнее животное в онлайн-мире. Также в комплект входят дистрибутив игры, бесплатный месяц баловства, специальное 200-страничное издание The Art of World of Warcraft в жестком переплете и DVD с эксклюзивным материалом о создании игры. А еще в коробку будет вложена тряпичная карта континентов Kalimdor, Azeroth, Khaz Modan, и Lordaeron, диск с саундтре-



ком, мануал к игре, подписанный разработчиками и дополнительный десятидневный cd-key. Пока не понятно, выйдет ли данное издание одновременно с обычным, или появится чуть позже. - Д.К.

Статистика и MMORPG**EQ и DAoC рулят**

Опубликованы результаты независимого исследования Project Massive, про-



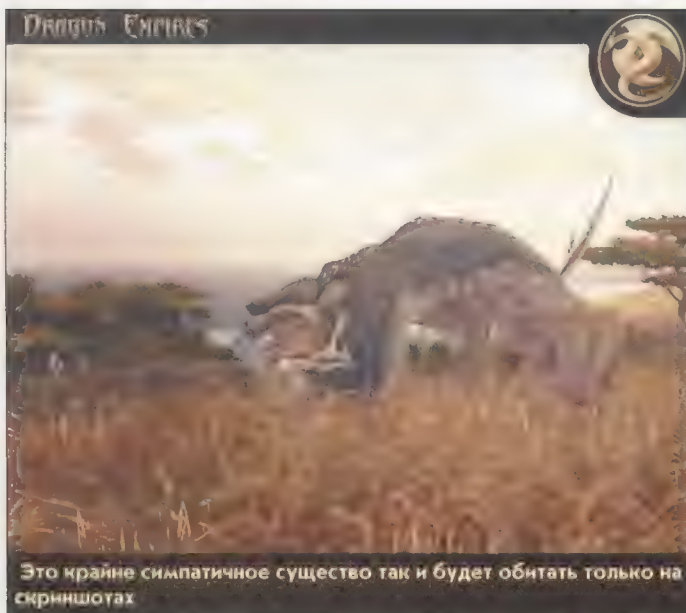
водившегося Carnegie Mellon University. В течение долгого времени на официальном сайте проекта велся опрос, посвященный онлайн-играм. Результаты были разделены на три категории: образ игрока, участие в гильдиях и общение.

По результатам первой категории опроса выяснилось, что большую часть игроков, а именно почти 90% составляет мужское население, в возрасте от 13 до 36 лет (больше всего - 18-летних геймеров), однако играми интересуется не только молодое поколение, но и люди от 40 до 68 лет. Подавляющая часть играющих согласна с тем, что одними из главных составляющих онлайн-игр являются: нелинейный игровой процесс, большое количество участников, возможность живого общения и игры с друзьями. Почти 70% играет в группах, остальные предпочитают одиночество (хотя на контрольный вопрос об участии в гильдиях результаты уже другие: 80% входят, остальные остались верны себе и предпочитают соло). Всего же на одну игру тратится примерно от одного до четырех лет, при этом в день уходит по 3-5 часов (некоторые способны играть и по четырнадцать). Большинство опрошенных заводят от трех до четырех персонажей (почти 28%), второе место занимают обладатели 1-2 героев (примерно 18%). Самыми популярными играми оказались EverQuest и Dark Age of Camelot, хотя почти 60% собираются в скором времени переселиться в мир Star Wars Galaxies или EverQuest 2.

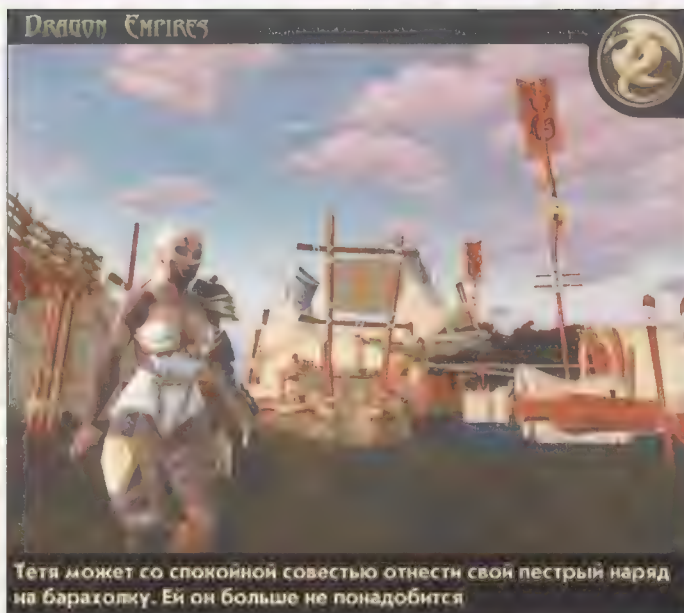
Опрос по гильдиям показал, что большая часть игроков покидает гильдию вовсе не из-за ее размера, а из-за разногласий между лидером и членами. Примерно 20% уходит за компанию со своими друзьями. Большинство считает, что количество участников в гильдии не так уж и важно, хотя почти 18% склоняются к варианту, что оно не должно превышать 21-30 человек. 17% предполагают, что не более 41-45 участников; 15% склонились к варианту 76-100, примерно так же разделились голоса при ответе на вопрос о количестве участников в группах. В настоящее время 60% опрошенных считают себя постоянными членами гильдий, 10% утверждают, что они являются главой гильдии. Основными целями при создании гильдий являются полу-

Специально для жителей Страны Восходящего Солнца





Это крайне симпатичное существо так и будет обитать только на скриншотах



Тетя может со спокойной совестью отнестись свой пестрый наряд на барахолку. Ей он больше не понадобится

чение удовольствия и возможность общения. Более 70% общаются в чатах или на форумах игры, однако лично друг друга знают всего 16-18% опрошенных.

И последний пункт - общение. Преобладающая часть использует для этой цели групповой чат, личные сообщения или клановый чат. Практически никому не нужны голосовая и видеосвязь. Вне игры большая часть игроков использует чаты, форумы (самое распространенное средство для обсуждения внутриигровых встреч), интернет-пейджеры или телефоны. Многие общаются в игре для того, чтобы просто "убить время", расширить кругозор или просто поговорить.

Однако это был только первый этап, недавно начался второй тест, в котором может принять участие любой желающий. - Д.К.

Футбол - игра командная

Championship Manager стремится в online

Eidos Interactive еще не успела выпустить в свет Championship Manager 5, а уже поспешила анонсировать Championship Manager Online. В специальном пресс-релизе проект поместили в рамки жанра "многопользова-

тельский онлайн-симулятор футбольного менеджера". В нем геймерам разрешено возглавить один из клубов английского, шотландского, итальянского, испанского, немецкого или французского национального чемпионата.

Дабы избежать банального дублирования команд, любители сильных клубов будут разведены между собой по отдельным "мирам". То есть в английской Премьер-лиге вы ни при каких обстоятельствах не встретите два "Арсенала" или "Манчестер Юнайтед".

Разработкой занимается студия Jadestone, а вовсе не потечные над пятой частью сотрудники Beautiful Game Studios взяли на себя роль кураторов. Старт намечен на январь 2005 года. Режим подписки Championship Manager Online - абонентская плата на месяц вперед. - В.Ч.

Последний дракон

Похороны Dragon Empires

Dragon Empires, многообещающая представительница жанра MMORPG, не смогла добраться до своего релиза. Проект Codemasters находился в разработке более трех лет (первые новости об игре датированы сентябрем 2001 года) и скончался по той причине, что разработчики попросту не совладали с некоторыми элементами кода, которые отвечали за устойчивое соединение с сервером. В течение трех предшествовавших закрытию проекта месяцев программисты упорно пытались найти выход из сложившегося положения, но так и не смогли достичь желаемого результата. Не помогло даже привлечение сторонних специалистов. Сотрудники расформированной команды переведены

в различные внутренние студии издательства.

Стоит отметить, что Dragon Empires стала еще одним звеном в печальной цепочке отмененных MMORPG-проектов. До этого мы проводили в последний путь такие игры, как Mythica, True Fantasy Live Online, Warhammer Online и Ultima X Odyssey. - В.Ч.

Ветер в шагах

Гринпис будет счастлива

Компания Sigil Games Online лицензировала программу SpeedTreeRT для MMORPG Vanguard: Saga of Heroes, которую многие западные издания называют онлайн-игрой третьего поколения, предоставляющей игроку возможность глубоко развития персонажа, а также тесную связь между миром игры и действиями игрока. Купленная же программа должна будет оживить этот мир. Работая в режиме реального времени, она способна обрабатывать сотни анимированных деревьев, кустов, трав, поддерживает функцию Level Detail (чем дальше объект от игрока, тем меньше в модели полигонов), позволяет привязывать к моделям атмосферные модификаторы типа ветра. В сентябре SpeedTreeRT была лицензирована и внедрена в Unreal Engine 3. - Д.К.

Н

В отличие от Championship Manager 5, интерфейс онлайн-версии куда скромнее



EVERQUEST II

Одиссея Сотника

Вечно второй квест

Как вы яхту назовете,
Так она и полывет.
Капитан Врунгель



Если вы зайдете на официальный сайт EverQuest II, то уже на титульной странице обнаружите нечто вроде стилизованной афиши, на которой значится, что "Sony Pictures Entertainment представляет игру от Sony Online Entertainment. В главных ролях - Бил, Антония Бэйл, Лукан Д'Лер и тысячи других игроков. Композитор - Лаура Карпман, главный оператор - Бил. Эпическое приключение ждет ВАС".

★ Жанр MMORPG ★ Издатель Sony Online Entertainment, Акелла
★ Разработчик Sony Online Entertainment ★ Дата выхода 15 ноября 2004
★ Сайт everquest2.station.sony.com

Мечта игроков о том, что когда-то им удастся поиграть в нечто фантастически неотличимое от реальности, становится ближе с каждым днем. Правда, в ожидании торжественного момента не помешает поскрести по карманам, сундукам и банкам с целью заблаговременной покупки, не только скоростного доступа в Сеть, но и настолько мощного компьютера, что ему в ближайшие пару лет не понадобятся никакие апгрейды. Потому как графика в EQII - выше всяких похвал. Об этом можно говорить уже сейчас. Что же касается геймплея, то определенные соображения можно высказать и по этому поводу. Но давайте обо всем по порядку.

Полштуки лет спустя

События EverQuest II отстоят от предыдущей части на 500 лет. За пять веков свершилось много чего плохого и очень плохого: исчезли боги, башни визардов и круги друидов перестали функционировать, климатические и погодные катаклизмы сделали моря непроходимыми, Антонику охватила глобальная война, а мощнейшие землетрясения разорвали континент на части. Более того, разлетелась эта странная луна Лаклин, осыпав осколками уже опустошенные земли. Но самое удивительно во всей этой истории то, что умудрились уцелеть два города Фрипорт (Freeport) и Кинос (Oeynos).

Первый - прибежище и оплот всех вредных и темных сил во главе с упомянутым выше Луканом Д'Лером. Во втором же обосновались все правильные и добренькие персы, ими руководит красавица Антония Бэйл (упомянута там же).

Святая простота

Игра начинается просто, если не считать того, что игроку предстоит нелегкий выбор расы перса. Все-таки шестнадцать штук, если считать лягушачью Froglok, доступ к которой пока закрыт, а иконка закрашена темной заливкой.

Девелоперы утверждают, что во главу угла ставилась возможность тотальной кастомизации персонажа. Поэтому, выбрав расу, игрок не получает в придачу каких-либо формальных ограничений по классам. Странное, на мой взгляд, решение. Скорее всего, подразумевается, что юзеры проявят неискusstvenный интеллект, и не будут клепать файтера из мыша-ратонги (показатель силы - 10), когда есть тролли или барбаряны (у обоих - 25).

Очередное любопытное решение - предопределение принадлежности рас к темной, светлой или "и вашим и на-

Мимо проходя - проходил бы...





Какой скриншот, какой я молодец! "Русалочка" называется

шим" стезе. Например, ящеры-иксары, не могут быть хорошими, дварфы - плохими, а вот гномы - эти универсалы.

Зато после выбора расы, наступает один из самых приятных моментов в игре - настройка внешнего вида. Пол, комплекция, морда лица, тип прически, цвет кожи и волос, наколки, пирсинг и прочие раскраски... Если не в состоянии определиться - можно воспользоваться генератором случайного образа.

И все, никаких заморочек с определением места под солнцем. Профессиональные и классовые вопросы ждут впереди. Сейчас же - самое время постичь азы управления. В школу!

А вот и яхта

Перс оказывается на маленьком паруснике. За бортом - шикарные волны неспокойного моря, ветер, крики чаек и



несколько NPC, указания которых нам и предстоит выполнять. В углу экрана появилось маленькое, но очень полезное окошко текущего квеста. Если текст задания уходит за его рамки, появляется возможность прокрутки окна.

Первые поручения элементарны, после их реализации игрок научится рулить собственным чадом и камерой, драться, продавать и покупать. Да еще и огребет экспу в количестве, достаточном для получения третьего уровня. Как только вам надоест вояж, капитан направит корабль к тренировочному острову.

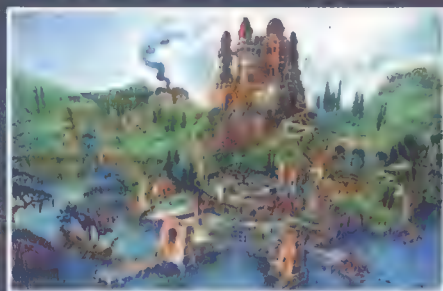
Гоблинов - к ногтю! Исключение вы знаете

На этот клочок суши попадают все персы без исключения. Именно здесь игрок окончательно и бесповоротно определяется с двумя вещами: исходным классом и элайнментом (хорошестью) своего перса. Начальных классов - четыре: файтер, маг, прист и скаут. Что правильно, важные решения принимаются в два этапа. После клика на выбранной стезе игроку вкратце разъясняется, на что именно он собирается подписаться. И только после подтверждения выбор становится окончательным.

Сразу после выбора класса предлагается взять с ближайшей стойки подходящее оружие. После чего начинается серия несложных квестов. Сначала нужно убить одного гоблина, потом - пять штук более крутой разновидности, потом - применить присущее классу умение (для бойцов - Taunt) и опять-таки



Кладбище, безопасное место, отдых, файтер, доспехи



убить несколько гоблинов. Полутно осваиваются продвинутые фишки геймплея: изучение особенностей карты, обращение с банком, элементарный крафтинг.

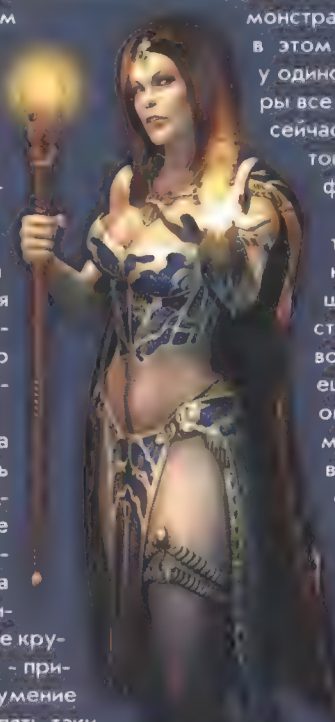
Здесь же начинается первое кучкование, без которого некоторые квесты выполнить нереально.

Экспа

Как и во многих других MMORPG, имена монстров выдаются в разных цветах. Серые, салатовые, светло- и темно-синие, белые, желтые, оранжевые и красные - от самых слабых к наиболее крутым. Идентификаторы агрессивных тварей обрамлены красной каймой, и это правильно. Также сразу можно узнать, принадлежит ли монстр к группе или же бродит в одиночестве. Иногда группа состоит почему-то из одного монстра, правда, его способности в этом случае явно выше, чем у одиночных аналогов. Баланс игры все еще не выверен, поэтому сейчас можно нарваться на салатовых тварей, которые дадут фору синим.

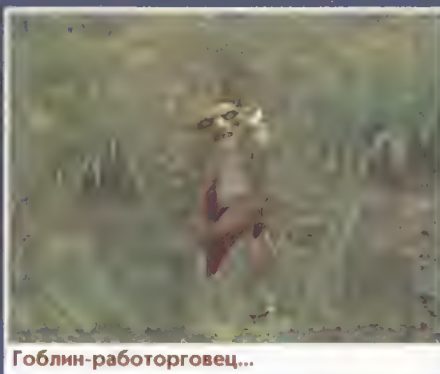
Экспа зарабатывается тремя путями. Естественно, избиванием окружающей фауны и флоры. Естественно, выполнением всевозможных квестов. И, чего еще не было до сих пор, географическими открытиями. Как забредаешь в новую локацию - получи опыт. Мелочь, а приятно. Правда, далеко забредать без особых оснований не рекомендуется, т.к. последствия могут быть весьма чреватыми.

Числовой эквивалент получаемой экс-

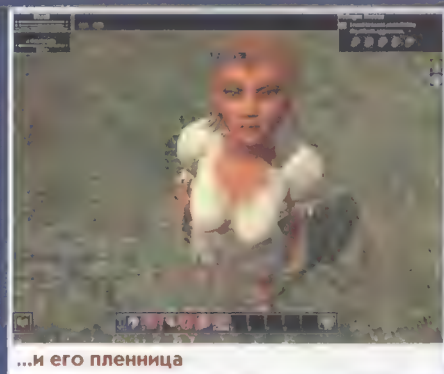




Гильдия Da Bashers в бою во главе с гильдмастером Murder. Такие имена в MMORPG не то что редки, уникальны. Справа - рунный круг Heroic Opportunity, Шерхану нужно срочно выполнить Taunt



Гоблин-работорговец...



...и его пленница

пы не прописывается. А жаль, наверняка какие-то мобы сахаристее соседей будут. За вынос группы получаешь больше, чем за одиночек. За серых мобов - вообще ничего не получаешь. В том числе и добычи. Поэтому бить их нужно исключительно для выполнения квестовых заказов.

Добыча, кстати, выпадает двух типов. Мелочевка остается на теле, которое не исчезает в течение определенного времени, пока лут не собран. Ценная же добыча появляется в специальных сундуках. Сначала обобрать тело может только тот перс, который завалил монстра (или члены его группы). Если этого не сделать, то через определенное время поживиться сможет любой прохожий.

По ходу схватки персы юзают специальные умения или спеллы, кнопки которых предварительно вынесли на бар быстрого доступа. Всего таких баров десять, хватит на все случаи жизни. Лю-

бое специальное телодвижение характеризуется несколькими параметрами, прежде всего, временем его выполнения и расходом маны. Во время боя можно задавать последовательности ударов или спеллов, нажимая соответствующие кнопки заранее.

Часто по ходу драки возникают так называемые "Героические okazji" (Heroic Opportunities), с помощью которых можно реализовать что-то вроде серий ударов или заклинаний. На экране появляется специальный рунический элемент интерфейса, который предлагает игроку в течение определенного времени выполнить некоторое действие (или





Обратите внимание на проработку кольчужки, на отражения в воде. А ведь это средний уровень графики

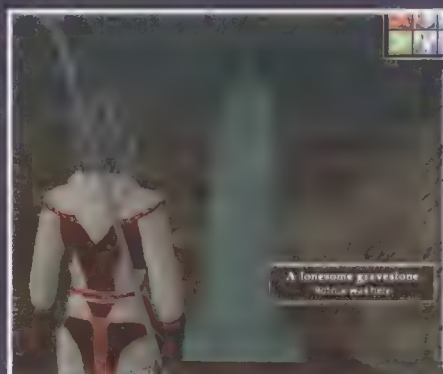
ны не в состоянии вмешаться. Ни подлечить перса, ни всадить нож в спину зверюшкам. В результате становится невозможным примазаться к чужой драке, срубив на ней немного безопасной экспы.

Если все-таки вы переоценили силенки или на вас напал самый страшный монстр всех времен и народов (догадываетесь, о ком идет речь?), то появляется элемент соответствующего интерфейса с предложением возродить бренное тело в ближайшей локации. Бывает, что есть даже несколько мест на выбор, причем с сообщением дополнительной

инфы об их относительной безопасности или наоборот. Возникает два варианта. Первый - возродиться, второй - подождать, пока вас не отрежет кто-либо из PC. В последнем случае наказание будет поменьше. Но, как показывает опыт, чаще всего добрых айболитов рядом не оказывается.

Моя крепость

При первом же появлении на "большой земле", персонаж посылается к владельцу местной гостиницы, в которой можно заполучить комнату приличных габаритов. Слово за слово, пара мелких квестов - и вот мы уже начинаем меблировать апартаменты подаренными кроватью, столом, зеркалом и светильником. Торговец с соответствующим ассортиментом - всегда к вашим услугам, торчит неподалеку.



Sotnik was here



Этот белесый труп и есть мой спирт шард

И это чертовски правильно. Вон, в DAoC было обещано, что новые территории под коттеджи будут вводиться по мере надобности - и где они? А здесь все сразу и бесплатно. Один только есть недостаток в этой системе. Нет, два: а) комната - это все же не домик с участком; б) нельзя поставить торговца, реализующего ценный лут.

Уровни и скиллы

С настройкой внешности перса девелоперы, можно сказать, даже перестарались. А вот с подгонкой его скиллов дело обстоит не столь привлекательно. Ведь все происходит автоматически: сразу после получения очередного

Антония Бэйл (фанарт)



Драка. Рабочий момент





Даже при загнанной в минимум графике картинка смотрится отлично

уровня начинают расти используемые умения. Их значение поднимается до определенного предела, где и замирает до набора персом следующего уровня. Причем, рост скиллов происходит очень быстро. Поэтому любой, к примеру, боец, совершенно безболезненно может сменить любимую дубину, к которой он привык с пеленок, на подержанный меч. Соответствующее умение можно шустро прокачать до текущего максимума на слабеньких мобах.

В общем, у меня складывается такое ощущение, что важные решения, непосредственным образом влияющие на направление развития подотчетных персов, игроку придется принимать всего-то несколько раз в году. Хороший/плохой, М/Ж, файтер/маг/прист/скаут плюс выбор углубленных специализаций внутри класса. И это все? Все остальное - на уровне тактики, выработанной для энкаунтеров разного рода.

Хотелось бы ошибиться по этому поводу. Очень.

Аппендициты

Странно видеть некоторые рудиментарные отголоски предыдущей серии. Или же разработчики в плане некоторых

Вы не знаете, как пройтись в библиотеку? Ратонга - агро, но уже серый, а потому - мирный



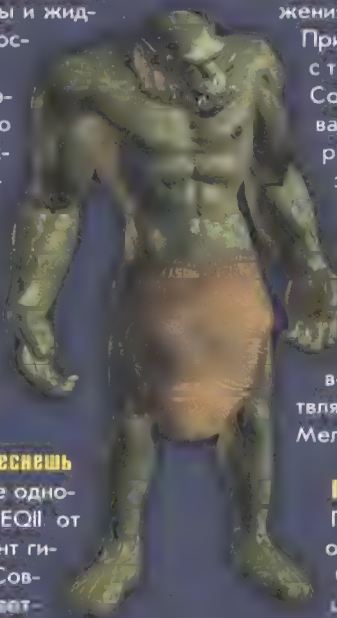
моментов настолько варятся в собственной среде, что не отслеживают тенденции у конкурентов. Ведь главный лозунг момента в ММО-играх: больше фана при минимуме геморроя.

Зачем-то оставлены питье и пища. Нет, никто не умрет с голоду или от жажды, но скорость регенерации хитпоинтов и маны у тех, кто не запаса припасами, существенно снижается. Хорошо еще, что можно выбрать опцию автоматического употребления еды и жидкости по мере необходимости.

Зачем-то емкость бэкапа составляет 6 (шесть, всего шесть) ячеек. Да, в них можно засовывать всевозможные торбы и мешочки (и как тут не вспомнить "Сферу"?), но за каким все это нужно? Неужели нельзя было сделать сто слотов? Хорошо еще, что однотипные предметы укладываются в одном месте.

Не погибнешь - не воскреснешь

Вот мы и подошли к еще одному глобальному отличию EQII от соседей по жанру. В момент гибели перс не теряет экспы. Совсем. Зато на него накладывается штраф, который "выплачивается" частью будущего опыта. Таким образом, принципиально не стоит вопрос о понижении уровня (с возможным сопутствующим анэквипментом шмоток). Часть штрафа помещается в Spirit Shard, который в виде белесого тела остается на месте гибели чара. Этот "осколок духа" лучше подобрать, как можно быстрее. Тем более, не стоит их разбрасывать по округе. Уже после пары смертей подряд на возможности перса накладывается ощутимый штраф. Есть смысл оперативно восстанавливать собственную целостность.



Небо и море. Я обязательно вернусь сюда. Когда-нибудь. Может быть

Именно поэтому не стоит забредать в незнакомые места, населенные грозными, многочисленными, мигрирующими мобами. Ведь вероятность проблемного подбора спирит шарда в таких локациях весьма призрачна.

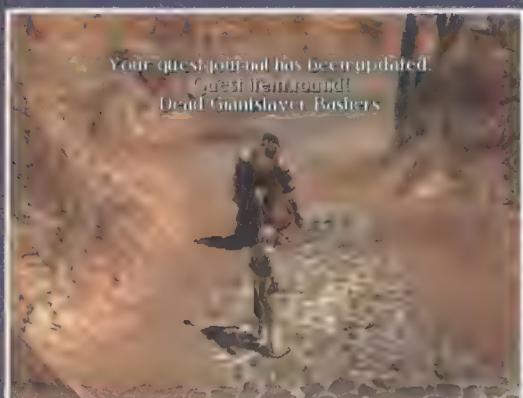
Еще одно наказание, сопутствующее смерти, - повреждение снаряжения, доспехов и оружия.

При этом оно сваливается с тела и оседает в бэкпаке. Соответственно, сбрасываются в номинал характеристики, потерявшие связанные со шмотками бонусы. Приходится срочно выбираться в город, к мастерам-ремонтникам. Хорошо еще, что профилактическое восстановление вещей можно осуществлять, не снимая их с тела. Мелочь, а удобно.

Партия - наш рулевой

Первый EQ всячески поощрял групповщину. Сохранилась эта тенденция и во второй части. Шансы одиночек на быстрый набор экспы весьма ограничены. Правда, пока недостаточно информации, чтобы утверждать это для всех классов и профессий, но общая тенденция очевидна. Да и некоторые квесты выдаются настолько рано, что и после набора нескольких уровней, находясь в полной группе, их все равно нереально выполнить. Потому как всю группу убивают слишком быстро.

Механизм распределения экспы при партийной игре пока не ясен. Чисел-то нет, сравнивать сложно. Само собой, на скорости заработка благотворно сказыва-



Я завалил пятого башера. Еще пять штук - и квест будет выполнен

вается сбалансированный состав группы. Партия без лекаря или пары танков - ушербна.

Для распределения выпадающего из монстров лута устраиваются автоматические лотереи, кому повезет - тот и получает предмет.

Отношение

Приключения на нубском острове можно было бы продолжать бесконечно, если бы не одно "но". В один прекрасный момент вы набираете достаточно экспы для получения шестого уровня, а "динг" не раздается. К чести девелоперов, нужно признать, что механика игры устроена так, что ни один набранный вами пункт опыта не пропадает. Если по каким-либо причинам получение оче-



Ликбез по крафтингу

редного левела невозможно - экспан-
сация складывается про запас.

Подобные варианты ждут вас и впредь, они связаны с достижением некоторых игровых этапов, которые связаны со специальными заморочками. С шестого по девятый уровень персы смогут набрать после того, как окажутся в городах - Фрипорте или Кейносе. Для дальнейшего роста потребуются стать гражданином (выполнить серию квестов).

Два главных полиса игры - огромны. Множество NPC готовы поболтать с вами на предписанные темы, причем большинство из них делает с помощью текстовых сообщений, продублированных речью. И все очень непенливо: если рядом стоят два охранника, то каждый из них выдаст в ответ на ваше "Hail!" собственную фразу уникальным голосом. Всего в игре имеется 100 тысяч строк диалога, а общее время озвучки

болтовни составляет 130 часов... Если провести сравнение с кино, такой объем соответствует примерно 70 полнометражным фильмам.

Не буду пока про Кинос, я там еще не был. Сотник и Шерхан встали на темную сторону Силы. Вообще-то я не собирался сразу заводить кучу персов, но в один прекрасный момент игра сообщила, что локация, в которой охотился Сот, временно недоступна. Интересный момент, кстати. Ведь девелоперы не отключили весь сервер, а локализовали проблему и правили код для конкретного места.

Сотник (темный эльф) идет по пути мага-некроманта, сейчас он вышел на промежуточный этап - стал саммонером. В какой-то момент я почувствовал, что мой выбор неудачен. Та тварюшка, которую Сотник может саммонить, практически бесполезна. Она слаба, она бестолкова, а ее пасфайндинг - просто ужасен. Заблудиться в одной сосне для нее - раз плюнуть. Поэтому качать Сотника приходилось как обычного мага, без использования специализации. Что-то в этом было не так, неправильно. И, о чудо, в очередном патче подконтрольные саммонерам монстры были усилены.

Да здравствуют баланс и его пророки!

Шерхан, как нетрудно догадаться, принадлежит к расе кошек-гуманоидов - керра. Потом я вспомнил про Килрати, но уже было поздно. Хотя, Шерхан - тоже классное имя. Т.к. маг у меня уже был, то я решил сменить из этого тигра бойца - Shadowknight'a (промежуточное состояние - крестоносец).

Удобства на зкране

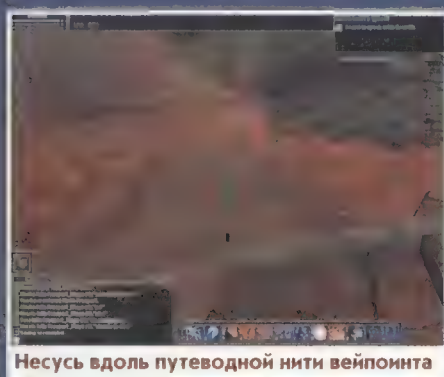
Зум повешен на мышиное колесико. За секунды можно плавно преобразовать вид от третьего лица в вид от первого и обратно. Выкрутасы камерой выполняются тоже просто - зажимаешь

Да, влип я конкретно. Сниму хоть скрин на память... Лаг не прощает торопливости

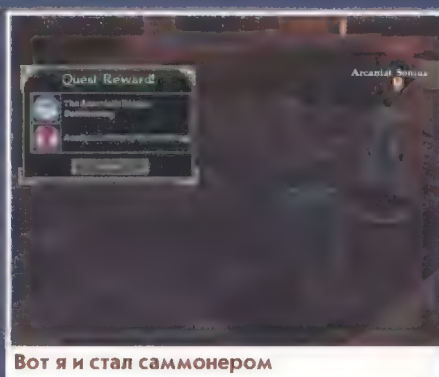




Выбор всей жизни



Несусь вдоль путеводной нити вейпоинта



Вот я и стал саммонером

левую или правую кнопку мыши - и выкрутасничай. Пример из личного опыта: канализация, по колено воды. Элементарно можно посмотреть на себя и окружающих из-под воды. Со всеми соответствующими размытостями, преломлениями и волнами.

Можно плавно менять размеры основного игрового экрана, заранее отводя место под вспомогательные окошки. Все элементы можно таскать и перетаскивать, менять цвета и степень прозрачности. На правый клик повешено дополнительное контекстное меню с кучей возможностей.

В остальном все стандартно. Несколько разновидностей чатов, полноценная командная строка, шорткаты и PrintScreen для снятия скриншотов.

Не совсем понятна механика применения последовательностей ударов/спеллов. Что выполняется за чем и как. Нет никакого отображения поставленных в стек фишек, а не помешало бы.

Нет сшитости вселенной, на планку, выставленную в этом плане Lineage II, даже боязно смотреть. Такая высицица!

Наряду с огромными открытыми пространствами есть множество относительно небольших локаций. Переход между ними осуществляется посредством различного рода порталов, замаскированных под врата, колокола на

пирсах и т.п. Суть это не меняет, и суть состоит в том, что загрузка очередной территории происходит очень долго. Такое ощущение, что используется вся доступная память компа для заливки очередной партии огромных текстур и т.п. Процесс идет в несколько этапов, прогресс каждого отображается заполнением отдельного бара.

Зато потом игрока ждет красота. За которую надо платить. Сейчас лагают практически все (гигабайтная RAM не является панацеей), и девелоперы с этим активно борются. Лагают в городе, лагают в донжонах, что, иногда приводит к летальным исходам. Монстры ведь не лагают.

Но красота графики - потрясающая. Такой проработки внешнего вида персов и их одежек еще не было. Такой оживленности вселенной еще не было. Монстры и NPC часто не являются стационарными объектами, а отыгрывают собственные роли. И как отыгрывают! Со смыслом, с жестикующей и кривляниями, с принятием театральных поз. На тренировочном острове есть место, где группа гоблинов-работотворцев присматривает за несколькими представителями категории "живой товар". Это надо видеть: гоблины периодически охаживают бедолаг плетками и издевательски матерятся на своем языке, тогда как несчастные то



И тут я проваливаюсь сквозь мостовую и лечу в никуда. Через секунду меня бережно поставят на землю, я не потеряю ни одного хитпоинта



Эти зеленые крылышки - анимация воскрешения Сотника

и дело падают на колени и заламывают руки в мольбе о помощи. Правда, остаются на месте и после того, как их обидчики перебиты.

А какое здесь небо! А разные мелкие, но приятные фишки... Там и сям порхают бабочки и птички. В разных местах разбросаны всевозможные столбики, урны и пр., если обработать эти предметы левым кликом, то на них появится надпись "Здесь был Сотник".

И еще одна жутко полезная фишка - вейпоинты. Этим словом обозначены светящиеся нити, показывающие игроку путь к объектам и персам, представляющим для него повышенный интерес. Такковыми являются выпавшие при гибели спирт шарды, товарищи по группе и важные элементы локаций (порталы, банки, таверны и т.п.) Нет слов, браво.

Серпом по

И какой же русский не любит PvP?! Обломитесь.

На момент релиза в игре не будет абсолютно никакого PvP. Ни под каким соусом. Не будет дуэлей, не будет арен, ничего не будет. "Если вам очень сильно хочется схваток с себе подобными - попробуйте подождать какое-то время". Это слова старшего продюсера EQII Джона Блейкели. Ему виднее.

И наступил день, и Шахзада... EQII выглядит очень интересно. Местами - очень умно. И очень красиво. Но без PvP и целостности мира. Следите за нашими репортажами!

Второе рождение Евы

THE SECOND GENESIS



MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE GAME

Она была солнцем и для него много лет подряд. Когда он впервые увидел ее в иллюминаторе корабля уже не как звезду, а как невыносимо яркий белый шарик, ему захотелось упасть на колени. Мысль о том, что он приближается к раю, прогнала даже парализующий страх первого космического перелета. Айзек Азимов. "Космические течения"

★ Жанр ММОГ ★ Издатель CCP ★ Разработчик CCP ★ Рекомендуется Pentium 4, 512 Mb RAM, 3D-уск. (64 bit) ★ Сайт www.eveonline.com

Что заставляет людей возвращаться к тем играм, которые, казалось бы, уже не могут составить конкуренцию их гораздо более новым и, возможно, более навороченным соперникам? Тот, кто скажет "ностальгия", будет не прав. Тогда, быть может, это любовь?..

Компа в эланиом

Компания CCP, являющаяся разработчиком и издателем Eve: The Second Genesis, давно борется за внимание любителей онлайн-игр, и, надо сказать, это у нее замечательно получается. Одним из последних шагов, предпринятых ими для привлечения поклонников, стало предоставление игрокам двухнедельного бесплатного эккаунта, причем для того, чтобы его завести, горячо любимая буржуинами кредитная карта совершенно не нужна. Мы уже писали об этой игре год назад, но с нашей стороны было бы вопиющим безобразием не напомнить игрокам, в какую замечательную игру они будут играть после того, как получат в свое распоряжение целых четырнадцать дней роскошной халявы. Все, что нужно для этого, — установить клиент иг-

ры с нашего диска и получить удовольствие от весьма занимательного, скажу я вам, игрового процесса.

Боже, куда я попал...

Все началось давным-давно, когда были открыты точки перехода между разными частями Вселенной. Изучив их действие, люди построили свой собственный портал — джампгейт, который переносил их настолько далеко, что они не могли даже представить, где вообще находятся. Но там были пригодные для жизни планеты и много места, чтобы приютить всех желающих, коих было не счесть. И к тому моменту, когда все существующие порталы вдруг перестали работать, вновь освоенная часть пространства была уже довольно плотно заселена. Этот мир, названный Евой, стал домом для миллиардов людей.



Вселенная Eve не просто огромна, она потрясающе огромна. Больше тысячи звездных систем, соединенных между собой межпространственными переходами, и каждая из систем имеет до десятка планет. К сожалению, в игре нет возможности спускаться на поверх-

ность планет, но этого и не нужно. На орбитах есть огромные станции, на которых, собственно, и проходит большая часть игрового времени.

Суть игрового процесса можно изложить буквально в нескольких фразах. В начале вы — владелец маленького кораблика, у вас есть минимальный набор скиллов, которые только-только помогут вам выжить и заработать на бутерброд с колбасой. Разумеется, очень скоро этого становится мало, и вы начинаете искать пути к славе и богатству, благо, что для этого есть много путей. Но начнем с самого начала.

Вселенную Eve населяют пять рас: галленте, амарры, калдари, минматары и таинственные джовиане. Четыре первые расы ведут свой род от землян, каждая из них имеет свои, присущие только им, особенности. О последней расе ходит много слухов, но пока никто не видел ни самих джовиан, ни даже следов их присутствия. Есть только закрытая область, в которую пока никто не может попасть, так как обнаружить ведущие туда джампгейты не представляется возможным. Ходят слухи, что джовиане очень далеко продвинулись в генетике и технологиях, так что первый, кто найдет следы их пребывания, получит очень большой толчок в своем развитии.



Снаряжение корабля — дело ответственное и кропотливое

Процесс создания чара весьма прост, но позволяет довольно широко варьировать конечные атрибуты персонажа, которые очень сильно влияют на то, кем вы собираетесь стать. Всего атрибутов четыре — Intelligence, Memory, Perception и Willpower. Первые два будут полезны для тех, кто хочет попробовать свои силы в производстве, торговле или же технической поддержке боевых действий. Два последних атрибута очень сильно помогают в продвижении тем, кто решил сосредоточиться на чисто боевых скиллах. Чем выше уровень атрибута, тем быстрее качается тот или иной скилл.

Набор скиллов очень обширен и охватывает абсолютно все области технологий, используемых в Eve, начиная ремеслом торговца или шахтера и заканчивая стопроцентным воякой. У каждого скилла — пять ступеней, а, помимо этого, они делятся еще и на так называемые технологические уровни. Первый уровень — самый быстрый в прокачке, второй занимает уже вдвое больше времени, третий — втрое и так далее. Сама система прокачки очень сильно отличается от тех, что имеются в других играх подобного жанра. Здесь не нужно часто использовать пушки, если вы собираетесь поднять Gunnergy, или же постоянно копать руду, чтобы качнуть Mining. Вашим соперником является только время. Запускаете прокачку и просто ждете. Первая ступень качается около получаса, каждая последующая занимает примерно в пять раз больше времени. Таким образом, прокачка скилла первого уровня до упора, а это пять ступеней, может занять от восьми до десяти дней. И все это время вы можете хоть в отпуске гулять, все произойдет само собой. Правда, иногда все же придется входить в игру, потому что запускать каждую ступень приходится вручную, здесь нет

"постановки на очередь". Баланс в системе скиллов просто безупречен. Как раз в тот момент, когда необходимые скиллы прокачаны, и подходит время пересест на другой класс корабля, у вас для него находится необходимая сумма денег плюс, конечно, средства на закупку вооружения и оборудования.

Работать будем в одиночку

Разумеется, чем круче у игрока корабль, тем быстрее он богатеет. В самом начале у вас под рукой очень слабенький фрегат, но уже через десять-пятнадцать часов игрового времени вы имеете возможность приобрести топовый фрегат своей расы. Кстати, жизнь в Eve бежит с той же скоростью, что и в реальности, отсчет времени идет по Гринвичу. Но вернемся к нашим кораблям.

В игре девять классов кораблей, четыре из них добавлены в процессе пары последних глобальных обновлений. Первыми, конечно, в этом ряду стоят многофункциональные фрегаты, крейсеры и баттлшippy. Их можно использовать, как для военных, так и для гражданских целей, к примеру, для копания руды из многочисленных астероидов. Далее идут перехватчики (Interceptors) и штурмовики (Assault ships). Это — чисто боевой вариант легких кораблей, хотя, при большом желании, их можно использовать и в других целях, но это не совсем удачная мысль, поскольку у них есть потрясающие бонусы именно для боевого применения. Третья группа — вспомогательные корабли, ориентированные только на разведку (Cover Ops) или же техническую поддержку (Logistics) во время боя, такую, как подпитка энергетических щитов или увеличение скорости лока вражеских кораблей. Ну и еще два типа вспомогательных кораблей: огромные индустриалы, способные

Между прочим...

Для того чтобы получить двухнедельный бесплатный эккаунт, нужно зарегистрироваться на сайте mmorpg.com, после чего перейти на страничку www.mmorpg.com/eve_trial.cfm. Регистрационный код вы получите сразу же, без всяких дополнительных действий. После этого нужно зарегистрировать эккаунт по адресу secure.eve-online.com/register.asp и установить клиент игры с нашего диска. При запуске будет появляться сообщение, что у вас осталось "ноль дней", но не обращайте на это внимание, просто жмите Enter и играйте в свое удовольствие.



Моя маленькая, но очень гордая птичка

только на перевозку больших объемов грузов, и легкие скоростные шаттлы, используемые для быстрых перелетов. Поговаривают еще о гигантских Титанах, способных чуть ли не уничтожать целые планеты, но это пока на уровне галактических слухов, сроки их ввода в игру неизвестны.

Если опустить боевые действия между корпорациями, которые, по большому счету, являются полными аналогами клановых войн в MMORPG, то часто основной задачей чара на период его "профессионального роста" становится вынос неписишных пиратов, которые водятся в любом астероидном поясе. Иногда из них выпадает довольно приличный лут, но чаще всего попадаетесь дешева, годная только на переработку или продажу по смешной цене. К сожалению, время респа у пиратов довольно велико, а болтание по астероидным полям всей системы занимает много времени, так что, по крайней мере, на начальном уровне, игроку лучше заняться выполнением миссий от агентов неписишных корпораций. Миссии — это те же квесты, только они выглядят гораздо проще: перевезти груз с одной станции на другую, завалить парочку пиратов и так далее. За каждую миссию полагается денежная награда и бонус, если вы уложились в минимальный срок. Помимо этого, агенты уровнем повыше частенько подбрасывают весьма полезные вещи, такие как имплантанты, повышающие атрибуты чара, или чертежи вооружения и кораблей. Это — еще одна из статей дохода игрока.



Количество разновидностей орбитальных станций превосходит все разумные пределы



С масштабами тут все в порядке... Вон та маленькая точка — мой фрегат

Хочу денег, и побольше

Другая возможность заработка — производство и торговля. На начальном уровне это идет довольно тяжело, но, когда хорошенько прокачаете производственные скиллы, вы сможете получать очень даже приличные барыши. Плюс уважение со стороны членов своей корпорации. Единственный недостаток этого способа — на него нужно тратить много времени, в разы больше, чем в том случае, если вы пойдете по пути воина.

Вообще, экономическая составляющая здесь очень сильна, и этим EVE выгодно отличается от других игр. Любые товары, за исключением особо редких, выпадающих из пиратов или получаемых в качестве вознаграждения за миссии, можно приобрести на станциях, причем, как у неписишных торговцев, так и у других чаров. Очень удобно то, что при этом игроку совсем необязательно находится в онлайн, достаточно разместить заказ на продажу или покупку любого товара, начиная с необработанной руды и заканчивая боеприпасами. Кроме этого, существуют еще и торговые каналы в чатах, четко поделенные по темам — корабли, минералы и так далее. И совсем нетрудно заключить с лю-



От такой морды все пираты мгновенно пугаются и уходят в варп

бым игроком, скажем, контракт на постоянную поставку минералов для производства какой-либо техники. Разумеется, вы сможете ее производить только при наличии на этой станции доступных "фабричных" слотов, за которые придется платить арендную плату, и она будет тем выше, чем ближе к освоенным местам станция находится. В общем, экономика в EVE работает выше всяких похвал, с чем я и хочу поздравить разработчиков.

Гляди с оба

Не буду кривить душой, картинка в игре просто потрясающая. Не знаю, кому из разработчиков игр космической направленности впервые пришла в голову мысль, что космос должен быть именно таким, но вселенная EVE выглядит в точности так, как прописано в негласных канонах жанра. Космическая пыль вокруг корабля, планеты с газовыми и метеоритными кольцами, туманности на заднем плане — все это создает очень впечатляющий антураж для любителей по-настоящему открытых пространств. А если добавить к этому газовые шлейфы от двигателей и вспышки джампгейтов, отправляющих корабли за много световых лет, не говоря уже о красивых эффектах, окружающих ваш корабль в процессе боя, то общее впечатление будет выше всяких похвал.

Моделями можно любоваться бесконечно. Конечно, смоделировать низкополигональные космические корабли и станции гораздо легче, чем изготовить из такого же количества полигонов людей и ландшафт, но, тем не менее, качество остается качеством — все, что мы видим, производит только положительное впечатление. Правда, не совсем понятно, зачем космическим кораблям габаритные огни, но, надо отдать должное, выглядят они вполне к месту.

Примерно то же можно сказать и о звуковом сопровождении. Оно приятно дополняет весь антураж, а этот нежно-механический голосок, произносящий "Warp drive active", должны взять на вооружение военно-космические силы всех стран. Кроме того, музыку, играющую в фоне, можно менять, для этого есть специальная утилита. Как, наверное, приятно бороздить просторы космоса под Раммштайн или, скажем, Филиппа Киркорова, на вкус игрока.

Ключом по старому

Основным плюсом игры является то, что все действие происходит на одном единственном сервере, на котором, в зависимости от времени суток играет от пяти до одиннадцати тысяч человек одновременно. Без всяких сомнений, это является рекордом для онлайн-игр. Но это несколько не тормозит игру, сервер прекрасно справляется с такой нагрузкой. Трафик она потребляет очень небольшой, так что модем легко справляется, нужна только устойчивая связь, а то как-то не очень приятно, когда ты вылетаешь из игры посреди боя, ведь корабль остается в игре некоторое время, вполне достаточное для того, чтобы его уничтожили.

Вне всякого сомнения, EVE достойна того, чтобы находиться в первой тройке онлайн-игр всех времен и народов. Она отлично сбалансирована, интересна, да и просто великолепна со всех точек зрения. Осталось только присоединиться к тем сотням наших земляков, которые уже обосновались в огромной Вселенной EVE. Давно и, как мне кажется, надолго.

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★
НОВЕЛТИЗМ	★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДРОЖА	★★★★★★★★
8.5	

У пяти углов

Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

★ Жанр: Браузерная MMO ★ Идентиф.: Мобос ★ Разработчик: Мобос ★ Дата выхода: Декабрь 2004 ★ Сайт: www.pentacore.ru

Потихоньку разработчики начинают осознавать, что совсем не обязательно вбухивать миллионы зеленых портретов в разработку онлайн-игр, когда можно обойтись малой кровью. До сих пор подавляющее большинство браузеров использовалось не по их прямому назначению, а для какого-то там обыденного веб-серфинга. Отрадно, что в борьбу с этой неправильностью включилась команда, состоящая из наших соотечественников.

В греческом зале

Предысторию игры лучше всего излагают сами девелоперы...

212 год до н.э. Вторая Пуническая война. Противостояние Карфагена и Рима. На Сицилии римские войска штурмуют богатую древнегреческую колонию Сиракузы. Но на их пути встает мудрец Архимед, с помощью чудесных машин отразивший все попытки штурма. Весной 211 года до н.э., воспользовавшись предательством в стане осажденных, римляне врываются в Ахрадину (старый город). Понимая, что уцелевших жителей ждет печальная участь, Архимед жертвует собой, чтобы открыть согражданам путь в параллельную вселенную...

Пентакор представляет собой фигуру с двенадцатью гранями, каждая из которых образует пятиугольник (отсюда и название). Разработчики утверждают, что важная роль в проекте отводится комьюнити, но это никоим образом не заставляет игроков всего лишь трепаться друг с другом и принимать разные глобальные виртуальные решения. Игра сочетает несколько жанров: пошаговую тактику, экономический симулятор и, естественно, RPG. В отличие от других онлайн-игр, здесь огромное значение имеет социальная составляющая. Вы, в прямом смысле этого слова, будете править миром, и принимать решения, которые повлияют на благосостояние страны. Кстати, социальная структура организована довольно интересно. Пять человек, живущих в одной ячейке, так называемом квартале, составляют ном, пять номов — дем, далее идут полис (аналог города) и политей (государство). Во главе каждого такого образования стоит лидер. Хочу обратить внимание на то, что это выборная должность. Вы принимаете реальное участие в процессе формирования правительства страны, в которую может



В этой келье все пронизано энергиями, даже волосы дыбом стоят

входить неограниченное число городов. Помимо лидера, есть назначаемые им должностные лица. Они получают дополнительные возможности в плане управления страной или городом, но и несут определенную ответственность. Получается эдакий кабинет министров, способный оперативно решать все проблемы без участия большого начальника.

Психи в городе!

Жизнь в Пентакоре — это бурлящий котел различных видов энергии. Их пять: психическая, физическая, интеллектуальная, чувственная и энергия осознания. Самая распространенная из энергий — психическая. Выращивая в своем жилище разные кристаллы, вы получаете доступ к различным видам энергий и начинаете совершенствовать себя. По сути своей, вы являетесь магом, но посредством манипулирования энергиями можете пойти по разным путям: от чистой магии до ее боевого варианта, с привлечением монстрообразных существ, вызванных с помощью созданных вами же устройств. Разумеется, кое-что вы сможете и купить. Некоторые магические устройства можно будет склепать самостоятельно, но для получения продвинутых технологий придется кооперироваться с соседями не только по кварталу, но и, возможно, по городу. Таким образом, социальная составляющая игры и здесь будет задействована по полной программе.

Игра создана с применением технологии Macromedia Flash, что обеспечивает очень даже привлекательную

картинку и удобный интерфейс. В настоящее время многие фишки недоступны, но разработка идет в соответствии с планом. Правда, скорее всего, игра будет платной. Планируется брать с игроков порядка ста пятидесяти рублей в месяц, но есть еще и возможность избежать дефицита семейного бюджета, оплачивая игру игровой же валютой. Как это будет реализовано, пока неясно, но фишка интересная.

Разработчики полагают, что для поддержания нормального игрового процесса достаточно будет проводить в Пентакоре буквально несколько минут в день, но мне кажется, что выборным чиновникам придется поднапрячься и отдавать игре уже не минуты, а часы. Что, впрочем, не будет в тягость, если игра действительно понравится. По крайней мере, предпосылки к увлекательному геймплею тут уже наблюдаются.

Н

Все в этом мире было каким-то неправильным...
Даже углов у них везде по пять



KOHAN 2: KINGS OF WAR

Во время игры нажмите Enter, появится консоль, после того, как введете коды, снова нажмите Enter.

VICTORYISMINE - выиграть миссию

WASTED - проиграть миссию

LASIK - убрать туман войны

GIMME - получить 100 золотых

Код в консоли можно повторно вызвать, нажав стрелку вверх. Т.е., если вы хотите получить много золота, вам достаточно только один раз набрать GIMME, потом вызвать консоль, нажать стрелку вверх, снова нажать Enter. Так поступайте до той пор, пока ваша жажда денег не будет удовлетворена.

SHELLSHOCK: NAM '67

Бывало, утащишь в медчасти чего повеселее - и воевать...

Наберите коды в главном меню:

NOESCAPE - бессмертие

KENSENTEME - открыть миссии и галерею (после того, как введете код, в меню выбора миссии и галереи нажмите F12)

NOREALGUNS - бесконечные патроны

FREEDELIVERY - добавить оружие (во время игры нажмите Esc, внизу меню появится еще одна опция - выбор оружия)

INAPURPLEHAZE - галлюцинации (ничего полезного, палитра игры просто приобретает ядовитую окраску).

CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

Запустите игру с расширением

+set developer 1 +set sv_cheats 1

Сделать это можно следующим образом: кликните на иконке игры на рабочем столе правой клавишей мышки, выберите "свойства". Допустим, игра установлена на диске D в директории Call of Duty, тогда путь к ней должен выглядеть так (с учетом кавычек):

"D:\Call of Duty\CoDUOSP.exe" +set sv_cheats 1

Теперь во время игры можно нажатием [~] вызвать консоль и вводить коды:

GIVE HEALTH - полная жизнь

GIVE ALL - все предметы

GIVE AMMO - патроны

GOD - бессмертие

NOTARGET - враги не обращают на вас внимания

NOCLIP - полет, прохождение сквозь стены

UFO - полет, прохождение сквозь стены

JUMPTONODE № точки на карте - телепортация по ключевым точкам карты

KILL - самоубийство

PSYCHOTOXIC: GATEWAY TO HELL

Во время игры нажмите [~] для вызова консоли, после этого можно вводить следующие коды (с учетом реестра букв и скобок в конце каждого кода):

lua levelend() - пропустить уровень

lua allammo() - патроны

lua medave() - получить оружие

lua medoof() - получить оружие

lua god() - включить бессмертие

lua ungod() - отключить бессмертие

lua PlayerInvisible() - включить невидимость

lua PlayerVisible() - отключить невидимость

lua speed(#) - изменить скорость, вместо # подставить число. Чтобы героиня игры начала двигаться шустро, рекомендуется выставлять число более тысячи

lua PTFly(On) - включить режим полетов/прохождения сквозь стены

lua PTFly(Off) - отключить режим полетов/прохождения сквозь стены

lua PTLowGoreVersion() - уменьшить количество крови

lua ResetWeaponSlots() - очистить слоты для оружия

lua summon(название оружия) - оружие появится перед вами

Список оружия

PickupKnife

PickupColt

PickupSocom

PickupMac10

PickupPumpGun

PickupM16

PickupSniper

PickupGatlingGun

PickupFlamer

PickupJackhammer

PickupUdderGun

PickupA_Gun

PickupIonRifle

PickupPitBull

PickupSpectreEyes

THE SIMS 2

Вызовите консоль одновременным нажатием **Ctrl+Shift+C**, введите код и нажмите Enter:

HELP - список кодов

EXPAND - растянуть/сжать список кодов

KACHING - получить 1000 симмолеонов

MOTHERLODE - получить 50 тыс. симмолеонов

AGING ON/OFF - включить/выключить счетчик возраста

MOVEOBJECTS ON/OFF - включить/выключить возможность перемещать или удалять любые предметы (в том числе самих симсов)

STRETCHSKELETON X - увеличить рост симса в x раз (если x принимает значения от 0.1 до 0.9 - рост уменьшается)



TERRAINTYPE TEMPERATE/DESERT - поменять тип местности на карте соседства (зеленая местность/пустыня)
DELETEALLCHARACTERS - удаляет всех (!) симсов, проживающих по соседству

Следующие коды могут пригодиться для съемки видеороликов:

SLOWMOTION x - замедляет движения симсов, x принимает значения от 0 (нормальная скорость) до 8 (самая медленная)

FILMGRAIN x - экран начинает рябить на манер телевизора, x принимает значения от 0.0 до 1.0 (для использования кода в окне консоли нужно заранее ввести "BOOLPROP ENABLEPOSTPROCESSING TRUE" (без кавычек) и нажать Enter)

LETTERBOX x - добавляет по горизонтальной черной полосе в верхнюю и нижнюю части экрана, x определяет ширину полосы и принимает значения от 0 до 0.4 (для использования кода консоли нужно заранее ввести "BOOLPROP ENABLEPOSTPROCESSING TRUE" (без кавычек) и нажать Enter)

JAGGED ALLIANCE 2: WILDFIRE

Для того чтобы включить режим ввода читов, на тактическом экране (т.е. на обычной карте, где дома-наемники-NPC), при нажатом Ctrl наберите GABBI. После этого станут доступны следующие коды.

На тактической карте:

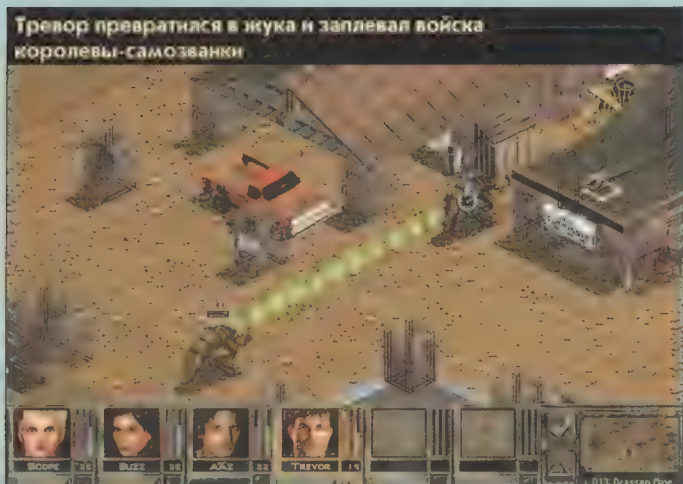
Alt+E - видны все юниты и предметы

Alt+T - телепортирует выбранного наемника в точку, где в данный момент находится курсор

Alt+O - наносит 100 поитов повреждений всем врагам на карте и, соответственно, убивает их (не действует на танки, зато против танков неплохо помогает CTRL+K)

Alt+D - восстанавливает экшнпоинты у выбранного наемника

Alt+R - пополняет патроны у выбранного наемника



Alt+W - наведите курсор на наемника, и у него в руках будут появляться всевозможные виды оружия

Alt+B - на месте курсора появляется боец противника

Alt+C - на месте курсора появляется мирный житель

Alt+G - на месте курсора появляется новый наемник

Alt+Y - на месте курсора должен появляться робот, но все наши попытки включить этот код приводили к зависанию игры, возможно, вам повезет больше

Alt+1 - по слухам должен превращать наемника в танк, но пока ни у кого это не получилось

Alt+2 - превращает наемника в жука (с возможностью атаковать жуциным оружием)

Alt+4 - превращает наемника в инвалида (с инвалидным креслом)

Alt+5 - превращает наемника в большого жука (с возможностью атаковать жуциным оружием)

Alt+I - на месте курсора случайным образом появляется оружие

Alt+K - на месте курсора взрывается граната с горчичным газом

Alt+Q - делает крыши зданий прозрачными, показывает содержимое зданий

Ctrl+W - выбранный наемник получает огнемёт

Ctrl+T - три ваших наемника отправляются в тюрьму к Дейдранне

Ctrl+H - наносит порядка -20 повреждений (без учета брони) любому, кто находится на месте курсора

Ctrl+U - восстанавливает выбранному наемнику жизнь и выносливость

Ctrl+O - на месте курсора появляется большой жук

Ctrl+K - на месте курсора происходит взрыв.

В экране ноутбука

Нажмите [+], и получите \$100 тыс., нажмите [-] и у вас вычтут \$10 тыс. (это те "+" и "-", которые находятся под F9 и F10; те, что расположены на дополнительной клавиатуре справа, не работают).

На стратегической карте

Ctrl+T телепортирует выбранных наемников в нужный сектор на карте.

Прижмите Alt перед тем, как нажать на кнопку "автобитва", и все враги в секторе будут уничтожены.

ROME: TOTAL WAR

Во время игры, чтобы вызвать консоль нажмите [~], в режиме кампании выберете город, наберите OLIPHAUNT - гарнизон получит неплохое подкрепление из боевых слонов.

TRANSPORT GIANT

Во время игры:

CTRL+SHIFT+G - бюджет пополнится 1 млн.

CTRL+SHIFT+Y - перескочить на год вперед

CTRL+ALT+W - выиграть миссию.

Рыцарь без страха и упрека

Андрей ШАПОВАЛОВ

Да, были люди в наше время.
Не то, что нынешнее племя.
Богатыри, не вы...
М.Ю. Лермонтов. "Бородино"



Среди множества ныне полузабытых шедевров индустрии виртуальных развлечений особое место занимает серия *Crusader*, созданная ныне усопшей компанией *Origin*. Первая игра вышла в 1995 году и называлась *Crusader: No Remorse*. Сюжет особой оригинальностью не отличался. Будущее, человечеством правит *World Economic Consortium* – гигантский конгломерат корпораций. Разумеется, новый порядок может быть только диктатурой. А диктатура может держаться только на силе.

В качестве силы у WEC выступает не только армия, но и специальное подразделение, членов которого именуют Silencers. Кто они такие: люди, киборги, роботы – неизвестно. Законные в алые доспехи с вечно закрытым шлемом, они мало говорят, зато хорошо стреляют. Никакие террористы, именующие себя “повстанцами”, не могут противостоять этим верным сторожевым псам WEC.

Но, как известно, и на старуху бывает проруха. Во время одной из операций отряд из трех Silencers помешал расстрелу мирных граждан. WEC тут же посылает робота ликвидировать команду. Двоих роботу удается расстрелять, зато третий уничтожает робота. И, как полагается в таких случаях, решает отомстить за товарищей, перейдя к повстанцам. Он будет получать задания от руководителей подполья, саботировать работу WEC и спасать заложников. Он раскроет предательство, а под конец – уничтожит орбитальную боевую станцию.

Игры представляла собой двумерный изометрический шутер. Управляемый клавиатурой герой мог не только ходить и стрелять, но и бегать, прыгать и перекачываться вбок (уворачиваясь от выстрелов). Арсенал тоже был хорош: сначала - пистолет, потом

появлялись штурмовые винтовки, гранатометы, ракетные установки и энергетическое оружие.

По мере пополнения оружейной коллекции крутели и враги. Сперва попадались тупые и слабые солдафоны, затем появлялись роботы, требовавшие более “серьезного” подхода. Нельзя не упомянуть и камеры наблюдения: если вас засекали, то противнику высылали подкрепление, подчас более крутое, чем “оригинальный набор”. Какая-то часть супостатов всегда таилась в укромных местах и нападала на вас неожиданно.

Но в Crusader не это главное. Главное — уровни. Каждый из них сделан тщательно и вдумчиво. Конечно, однотипные контейнеры встречаются часто, стены и решетчатые дорожки смазывают друг на друга, но, тем не менее, в целом один уровень не похож на другой.

По ходу дела можно было взорвать много разных контейнеров. В одних лежали ценные вещи, в других же таились враги. Самых уровней в Crusader было немного, но на их прохождение требовалась куча времени. Все дело было в секретах, добраться до которых было порой очень нелегко. Но и тут Crusader продолжает оставаться шедевром – любой из его секретов мог быть найден при помощи работы ума, а не из-за ловкости пальцев или умения делать rocket-jump и прочую акробатику.

Даже главный босс Crusader: No Remorse убивался только хитростью. В лоб же с ним (точнее, с ней) сладить было совершенно невозможно. Это вам не кибердемон из DOOM 3.

В 1996 году вышло продолжение – Crusader: No Regret. Сюжетно оно начиналось там, где оканчивалась предыдущая часть, но играть можно было, и не зная о приквеле. Во второй части разработчики переделали арсенал, добавили новых врагов и... новое кино. Ведь именно Origin сделала великие и ужасные Wing Commander III и Wing Commander IV, напичканные “живым” видео. У обоих Crusader’ов бюджет был скромнее, так что “кино” не поражало, хотя и совершенно не портило впечатления. Актеры играли достойно, а вот эффектов и помпезных декораций было маловато.

Однако играли мы не ради кино, а ради процесса. А процесс в обеих частях серии был. Первые минут пятнадцать мы воевали с клавиатурой, стараясь запомнить, какая кнопка за что отвечает (раскладке клавиатуры для Crusader мог позавидовать сам Wing Commander). Зато потом... потом мы взрывали и расстреливали. Или сначала расстреливали, а потом взрывали.

Это не важно.

Потому что вы, жалкие рабы по-
пы, в Crusader не сыграете. Он на ва-
ших Windows XP даже устанавли-
ваться не пожелает.

Эх, хорошо пошла! Какой же русский не любит ракетную установку!



Убил охранника, узнал код. Сейчас открою дверь — а там еще один охранник



// - // one



IT'S JUST PIXELS

Долгая, долгая ночь!

Действующие лица

Большой Босс – каменный человек, появляющийся из ниоткуда и исчезающий в никуда; никогда не играл в компьютерные игры, зато умеет зарабатывать на них деньги; скажет – как отрежет, порубит, посолит, поджарит и съест.

Сценарист – ленив, забывчив, глуп, прост, беспринципен, иногда жалок, но что-то все же пишет; в общем, личность творческая.

Дизайнер – фонтан идей, океан мечтаний, кладезь бесполезных знаний, всеми силами пытается сделать Игру века.

Программист – непризнанное светило точных наук, гений в теории, мастер в потенциале; разговаривает только с программами или о программах; находится в сложных семейных отношениях с компиляторами, из-за чего постоянно страдает.

Художник – моделлер на полставки.

Моделлер – художник на полставки.

Вася – умеет все понемногу, однако ничего в совершенстве; закрывает собой сразу все амбразуры, возникающие в работе команды.

Работник Службы Технической Поддержки (РСТП) – сухой, безвольный, поникший, не восприимчивый к внешним воздействиям призрак, колышущийся от дуновения ветра; круглосуточно живет в офисе в компании груды разноцветных телефонов.

Герой – герой игры.

Другие разработчики, тестеры, компиляторы, персонажи компьютерных игр.

Акт первый и единственный

Ночь. Гигантское устремленное вверх здание государственного университета. Одна из многочисленных аудиторий на сорок пятом этаже, расположенная в конце глухого коридора. В угол коридора груды навалены кирпичи и арматура. Табличка на двери гласит "Ремонт". Внутри аудитория аккуратно разделена на ячейки. На столах расположились компьютеры. Туда-сюда снуют люди, мало похожие на строителей. Это офис разработчиков Software Online Studios. Посередине помещения стоит Большой Босс, хмуро обводя взглядом собравшуюся вокруг него команду.

Большой Босс. Фэнтези, ролевушка, два героя, двадцать уровней, девять боссов, пять месяцев. (Отдельно сценаристу с дизайнером.) Три дня.

Сценарист. А как же гонки, файтинг и квест? Не все же за три дня...

Большой Босс. Обсуждать не будем. (Уходит.)

Дизайнер. Значит, тут у нас киберпанк, перемещения во времени, многопользовательская поддержка и конструктор предметов с минисимулятором подлодки в конце. Игра века!

Сценарист (отсутствующе кивает). Это история о войне джунглей, спасающем мир от злого колдуна.

Герой. Спасателем. А зачем?

Сценарист. Ничего личного, все для статистики.

Программист. Джунгли не поймут, движок не вытянет.

Сценарист. О войне, бредущем через пустыню...

Художник. Пески у меня плохо выходят.

Сценарист. О войне, ползущем через льды...

Герой. Вы что, издеваетесь?

Сценарист. ...до самого последнего босса.

Герой (замечает, как рядом с ним появился силуэт). О боже! Что это?

Моделлер. Героиня...

Дизайнер (гордо). С имплантантами.

Художник. Текстуры скоро будут.

Герой с дикими воплями агрызается в лед, пока ему не удастся сделать щель и забиться в нее.

Сценарист. М-да. Пускай она лучше последним боссом будет.

Герой (из-под льда). Согласен!

Сценарист. Чего у нее рога... на ногах?

Моделлер. Ну, я не туда махнул, а потом решил, что так даже страшнее.

Герой (из-под льда). Согласен!

Сценарист. А что такое на лбу нарисовано?

Художник. Ну, я не туда махнул, а потом решил, что так даже страшнее.

Герой (из-под льда). Согласен!

За их спинами появляется Большой Босс в окружении остальных разработчиков.

Большой Босс. Пойдет. (Удаляется.)

Сценарист. Значит, поехали дальше.

Герой (из-под льда). А оно ушло?

Сценарист. Угу, ждет тебя в замке. (Бросает косой взгляд на художника.) Точнее, там, где на карте будет отмечено. (Программисту.) Добавь ему очков к смелости по умолчанию.

Герой (вылезает). И куда мне идти, чтобы наказать супостата, захватившего эти... льды?

Дизайнер. Куда угодно!...

Сценарист. По тропе. Шаг влево, шаг вправо – расстрел.

Герой. Так нечестно! У меня и пушки нет.

Дизайнер. Будет.

Сценарист. Не будет. Меч бери.

Герой (тужится, пытается поднять со льда меч). Что такое?

Программист (сценаристу). Код ошибок не содержит.

Дизайнер (с грохотом вываливает перед сценаристом стопку бумаг). Вот. Ролевая система, AD&D плюс GURPS и немного от преферанса.

Сценарист (вытаскивает из середины листок, усмехается). Ему до этого меча еще расти и расти.

За их спинами появляется Большой Босс в окружении остальных разработчиков. Дизайнер встает между Боссом и стопкой листов, сценарист пытается закрыть спиной героя, а программист поспешно отворачивает дисплей.

Большой Босс. Рынок изменился, делаем стратегию. Сроки те же.

Дизайнер. Но как же?

Все замолкают. Тишину нарушает лишь действие, проходящее в углу помещения. Там сидит РСТП, меланхолично поднеся к ушам сразу четыре трубки. Из трубок раздаются заверения, угрозы, жалобы, предупреждения и мат. Наслушавшись, РСТП меланхолично просит подождать, выслушивает еще несколько трубок. Все трубки он раскладывает на несколько кучек. Одной группе он слабым голосом сообщает: "Пожалуйста, нажмите Enter", другой: "Пожалуйста, нажмите Esc", а третьей: "Пожалуйста, включите компьютер".

Большой Босс уходит.

Разработчики приходят в себя.

Художник и моделлер (хором). Я увольняюсь.

Программист (радостно). У нас ведь как раз стратегия и получалась! (Обнимает монитор.)

Сценарист. Поднялась армия ледовых воинов, чтобы свергнуть рать ужасных монстров, и двинулась она к противоположному углу карты, где затаились в замке темные силы.

Герой. А как же я?

Сценарист. Еще спрашиваешь. (Программисту.) Ты чего там?

Программист. Шас... Готово.

Сценарист (герою). Так что ты там спрашивал?

Герой (подбирает меч, ловко козыряет). Как прикажете, повелитель.



Я уже в пути, повелитель. (Направляется куда-то вдаль.)

Вася (приближается). Здесь нужна разметка на дороге и визг шин?

Сценарист. Нет, тут требуется модель лошади.

Дизайнер. А также модель вражеского воина.

Вася колдует над кодом. На экране появляется кентавр. Он шустро догоняет героя. Завязывается драка.

Сценарист. Почему кентавр? Что он делает?

Вася. Экономия. (Удаляется.)

Появляется Большой Босс.

Большой Босс. Приступаем к тестированию. (Уходит.)

В помещение вбегает толпа тестеров, заводит хоровод вокруг программиста.

Тестеры. Баги, баги, баги, баги!

Программист. Кто-нибудь, убейте их! Я заплачу!

Сценарист (шепчется с программистом). Знаешь... ..вух зайцев од... ..разу и навс... ..ниально! (Выпрямляется.) Это ОН виноват! (Оба указывают на дизайнера.)

Где-то за окном пробегает дизайнер, за ним - тестеры. Их крики еще долго слышны в паузине ночных улиц. Сценарист замечает на клавиатуре листок, видно, его оставил Большой Босс, успевший незаметно появиться и исчезнуть.

Текст гласит, что издателя купил другой издатель, совет директоров сменился и сроки обрезаны до утра.

Новый издатель требует убрать из игры кентавров, ледник и замок, так как они пересекаются с другими проектами.

Сценарист бросает взгляд на героя, который устал драться и теперь весело братается с кентавром. Потом на программиста, уставившегося на экран с кодом.

В соседней ячейке Вася горячо уверяет кого-то, что "модели можно и

из другого проекта перетасовать, никто ничего не заметит".

Не перестает звонить гора телефонов в углу, с лун, словно большой монитор, холодно светит в окно.

Сценарист глубоко вздыхает. "Ночь только начинается", - думает он, - долгая, долгая ночь".

Н



Люди анунамэ



Ножи, вымоченные в соленой воде веревки, кляп...

И снег.

Снег валил сверху огромными хлопьями, серебристыми в свете луны.

Старший хранитель Назар поежился от холода. Непривычно. Обычно милостивый Анунамэ заботится о своих слугах.

Но это - внутри своих владений. А здесь уже граница. Здесь щедрый Анунамэ бессилен. Там, дальше - владения другого бога.

Знать бы еще какого... Можно было бы попросить и его о помощи. Да только кто же просто так выдаст тайное имя своего бога? Никто. Ну а если тайного имени бога не знаешь...

Тогда остается одно: сиди смирно и тихонько дыши на коченеющие пальцы. Да молись милостивому Анунамэ, чтобы ненароком чужих богов не прогнать...

- Не дрожи, - бросил магистр, не оборачиваясь. - Всю удачу распугаешь.

Он все вглядывался вниз, в долину. На дом чернокнижника.

Еще месяц назад там ничего не было. Теперь - длинный приземистый дом из гранитных валунов. Больших, тяжелых, хорошо подогнанных и отшлифованных.

В окнах свет. По зеленоватым занавесам иногда пробегают тени...

- Вышла! - шепнул Назар. - Вон она!

Из-за дома выскользнула тень. На голове широкий капюшон, лица не разглядеть, но явно женщина.

- Вижу, вижу... - пробормотал магистр.

Женщина обошла дом и пошла вверх по косогору - прямо к ним.

- Ну-ка, назад, - махнул рукой магистр. - Назад...

Да, женщина шла прямо сюда. В земли Анунамэ.

- Сдается мне, магистр, это кто-то из наших.

- Была, - отозвался магистр, не оборачиваясь.

- Что?... - не понял Назар.

- Была наша, - сказал магистр. - Зови остальных. Быстрее.

Она даже не успела вскрикнуть.

Хранители налетели с двух сторон. Дюжина цепких рук, веревку на шею, рывком на землю, капюшон с лица...

- М-мать ее потаскуху! - не веря своим глазам.

- Аннушка-толстушка...

Она.

Только ее едва узнать. Вместо запавших свиных глазок - огромные голубые глазищи. Вместо толстых щек - высокие скулы с ямочками. От двойного подбородка, свисавшего на шею, как петушиные сережки, не осталось и следа.

И кажется, под одеждой тоже никаки обвислых телес...

На миг руки всех оцепенели.

- Ведьма...

- Чертово отродье...

И какова же должна быть сила того, что в доме? Если он может вот так вот, запросто, за один вечер...

- Да держите же ее! - рявкнул магистр.

Подцепил пальцем и откинул прочь удавку с ее шеи.

Аннушка с всхлипом втянула воздух, попыталась что-то произнести, но пальцы магистра клещами стиснули ее шею.

- Что? Что ему было нужно от тебя?

Магистр ослабил хватку - ровно настолько, что Аннушка смогла всхлипнуть:

- Я... Ничего... Он просто...

Пальцы вновь сомкнулись. Магистр навис над ней.

- Что? Что он взял взамен? - выплевывал он слова ей в лицо.

На ее синих глазищах, словно крошечные алмазы, заискрились слезы.

- Он просто...

- Что?

- Слова...

- Что?!

- Я должна была повторить за ним слова!

- Ты... Ты продала ему свою душу?..

Ты продала ему свою душу?!

- Нет!

- Душу?!

- Нет! Нет! Там было другое... Я просто... Он сказал...

Пальцы сомкнулись. На этот раз куда сильнее.

- Конечно, другое... - Гримаса перекосила лицо магистра. - Слуги дьявола знают, как пеленать в словах... - Он стиснул зубы и не то тихо зарычал, не то застонал. - Зачем, женщина? Зачем ты предала своего бога?

- Я...

- Твой бог не давал тебе теплых стен зимой, не давал прохладного ветра ле-

том!

- Я...

- Не давал?!

- Давал...

- Твой бог не давал тебе еды, сладостей и вин?

- Давал...

- Твой бог заставлял тебя работать? Хоть раз он заставил тебя делать что-то такое, чего тебе не хотелось?

- Нет... Нет...

- Так за что же ты предала своего бога, женщина?!

- Я...

Пальцы стиснулись, лишив ее воздуха. На шее магистра вздулись вены, его лицо кривилось.

Потом гримаса пропала. Осталась лишь холодная сосредоточенность.

- Ну что же, - слова срывались с его губ, как оледенелые камешки в студеную воду, мерно и неумолимо. - Ты сама выбрала свою участь.

Аннушка под его рукой рванулась - попыталась. Пальцы держали ее за горло, как клещи. Она пыталась что-то сказать, но ее губы шевелились совершенно беззвучно, лишь угадывалось: "Нет, нет..."

- Ножи, - сказал магистр. В его руке уже блеснуло лезвие. - Ты впустила в сосуд своей души семя дьявола, женщина. Тебе не место среди нас. Хочешь ли ты покаяться перед нами и перед своим богом... в последний раз?

Семь лезвий повисли над ней, серебряных холодных лезвий.

Девушка затрепыхалась. Рванула руками, ногами, выгнулась. Ее рот беззвучно открывался, шея напряглась -



она мотала головой, попыталась приподняться, вырваться из хватки...

- Не хочешь... - констатировал магистр. Поморщился. - Дьявольское семя быстро пускает корни... Как глава хранителей этих земель, я приговариваю тебя к смерти.

Магистр на миг вскинул глаза к небу:

- Именем Анунамэ!

- Именем Анунамэ... Именем Анунамэ... Именем Анунамэ... - дробным эхом откликнулись хранители.

И когда тайное имя Господа семь раз унеслось ввысь, семь холодных лезвий упали вниз.

Ноги скользили по тающему снегу, а ветер бил в лицо и разметал полы плащей. Стаей черных птиц они слетели с косогора.

- Не дайте ему говорить! - крикнул магистр. - Не дайте ему колдовать!

- Не пытайтесь убить! - рявкнул Назар. - Не пытайтесь его убить, пока не свяжете! И кляп! Кляп сразу!

Звон стекла, вынесенная с косяком дверь...

Прежде чем чернокнижник понял, что к чему, веревки уже стянули его по запястьям и лодыжкам, а рот распух от кляпа.

Слишком маленький рот - для такого кляпа.

- Он же...

Назар повернулся к магистру, не решаясь договорить.

Чернокнижник... Какой же это чернокнижник? Щенок щенком, лет четырнадцати от роду, не больше! Разве может быть чернокнижник таким сопливым молокососом?

- Не бери в голову, храмовник, - сказал магистр. - Личина. Всего лишь личина. Хотел обмануть нас.

Парень затрепыхался, как рыба. Попытался заговорить, но кляп надежно отгородил его от возможности сказать заклятье.

- Мычи, мычи, черный выкормыш... - усмехнулся Назар. - Недолго тебе осталось.

- Как тащить будем? - спросил магистр.

- Может быть, прямо здесь?

- Без последней молитвы?... - голос магистра стал холоден, как обледенелый нож.

Больше парень не трепыхался.

Ни внизу, в долине. Ни когда его тащили по косогору. Ни когда ушли дальше, в лес - туда, где Анунамэ был в своей силе.

Воздух окутал тела синеватым налетом. Божественное дыхание щедрого Анунамэ. Стало тепло. На душе стало легче. Уже почти дома. Только...

Парень не трепыхался, даже когда хранители остановились на полянке и бросили его на землю.

Нетрудно понять, для чего. Но он не трепыхался и не мычал в кляп. А в глазах - и от этого мороз по хребту, даже несмотря на теплое дыхание Анунамэ! - и вовсе смешливый огонек.

- Здесь тебе твой поганый язык не поможет, - сказал Назар, чтобы расправиться с робким безмолвием остальных. - Здесь земля нашего бога. А мы - хранители этих земель.

Но смешливый огонек не погас. Только еще больше разгорелся, как жется.

Магистр присел на колени и вытянул кляп.

- Ты полон яда, чужак, - сказал магистр, стараясь не смотреть в эти смешливые глаза. - Ты пришел к нам не с добром, и тебе нет места в наших землях. Хочешь ли ты покаяться в грехах и принять прощение бога, прежде чем отправишься в последний путь?

В его руке уже был нож.

Но парень лишь улыбнулся:

- А последнее слово?

Магистр вздохнул, поморщился... Но на него смотрели младшие хранители.

- Говори, чужак. Что ты хочешь сказать перед смертью?

- Перед смертью я бы хотел узнать, за что же меня собираются убить.

Магистр поморщился. Да, чернокнижник решил-таки поиграть в слова.

- Господь наш знает, за что. Это главное.

- Бог-то все знает... Но люди могут ошибаться, верно?

Кто-то из младших хранителей кивнул. Тут же испуганно вскинул глаза на магистра - но кивок-то все заметили...

Магистр поморщился. Придется спорить. Хотя это всего лишь пустая игра в слова. Она нужна лишь слабым духом. Праведники видят правду и без доказательств.

- Ты слуга Неназываемого, - сказал магистр.

- Из чего это следует, хранитель? - улыбка не сходила с губ мальчишки.

- Кого ты пытаешься обмануть? Мы все видели, что ты сделал с той, что пришла к тебе...

- Разве я причинил ей вред?

- Ты дал ей то, что бог не дает людям! А значит, ты забрал ее душу для того, который...

- Да ну? - перебил мальчишка. - А может быть, вы просто не умеете как следует просить? Этого вашего... гхм... бога... Может быть, чтобы разбудить мощные силы, надо просить по-особенному, а вы этого не умеете, в этом все дело?

Магистр вновь поморщился. Да, чернокнижник умеет плести слова...

- Для чего нашему Господу не давать нам того, что он в силах дать нам? Чужак, ты чернишь имя всемилости...

- Мне жаль вас разочаровывать, но вашего бога нет. Увы. То, что вы называете своим богом - это всего крошечная часть куда большей силы. Силы, которая объемлет все су...

- Как знаешь, - пожал плечами магистр. Его голос зазвенел льдинками. - Бог есть, и очень скоро ты в этом убедишься. Как главный хранитель этих земель, я приговариваю тебя к смерти за святотатство.

Он на миг вскинул глаза к небу:

- Именем Анунамэ!

Нож в его руке взлетел к холодному небу - и упал в теплое тело...

Но не вошел. Серый налет божественного дыхания сомкнулся, словно стальная плита. С хрустальным звоном нож отлетел назад.

Кто-то из младших хранителей ахнул:

- Господи всемогущий...

- Я же говорю, нету вашего бога, - сказал парень.

- Магистр... - Назар отказывался верить своим глазам.

Этого не могло быть. Дыхание Анунамэ могло защищать, но только если кто-то свой пытался убить своего. Ранить. Покалечить.

Но чтобы дыхание защищало от хранителя...

- Магистр...

- Ну что? - мальчишка давился смехом. - Я вам говорил, что нету вашего бога?

Магистр ударил еще раз. И еще. И еще...

Дыхание Анунамэ смыкалось на груди чернокнижника. Нож отлетал. Парень хохотал все громче и громче.

Пошатываясь, словно пьяный, магистр встал.

- Срубите ветку. Привяжите его. Пойдем в город. В храм. Там...

Парень гоготал и гоготал, катаясь по земле. И от этого смеха казалось, что весь мир сползает куда-то. Куда-то туда, где никогда не должен был оказаться...

- Да закройте же ему пасть! - рявкнул Назар.

Младшие хранители подскочили к парню, пихнули кляп ему в рот, но кожаная груша замерла у губ. Синий налет дыхания Господа не давал впахнуть ее.

Да, мир тронулся, и теперь все быстрее катился туда, о чем лучше даже не думать...

- Быстрее берите его! - рявкнул магистр. - Он специально взял личину мальчишки, чтобы запутать нас! Тянет время! Устал, когда творил заклинание для той падшей, и теперь... Пока к нему не вернулись силы, в храм! Быстрее!

Лес стал гуще, начались холмы. Идти все труднее и труднее. Они почти бежали, да еще тащили ветку с привязанным мальчишкой...

Ноги уже ныли, а вот у чернокнижного поганца язык не уставал.

- Ну, куда вы так бежите? Зачем вы слушаете этого старика? Неужели у вас нет желаний, которые...

- Не разговаривайте с ним, - сказал магистр. - Его слова яд, яд для души.

- И вы будете слушать его? - мальчишка опять ухмылялся. - Без раздумий выполнять все, что прикажет вам этот выживший из ума дед?

Назар рубанул рукой в эту ехидную пастенку - и взвыл от боли. За миг до удара синий налет соткался во что-то твердое, как стальная пластина.

- Дикари, - сказал парень. И картинно вздохнул. - Дикие дикари...

Кажется, положение пленника его ничуть не смущало. Он снова с усмешкой глядел на младших хранителей, тащивших палку, к которой его привязали.

- Вы что, боитесь их, этих двух упертых? Но что они смогут с вами сделать после того, как вы обретете ту же силу, что и я? Ну, подумайте! Они не могут справиться со мной одним, вас же будет пятеро! А главное...

Мальчишка замолчал, и...

Черт бы его побрал! Младшие хранители прислушивались! Они почти бежали, тяжело пытаясь, а тут затаили ды-



хание, чтобы не пропустить ни слова.

- Ваши самые сокровенные желания... - почти шептал мальчишка. - Ну, вспоминайте... То, о чем вы уже отчаялись просить своего... гхм... бога... Хотите получить это?.. Теперь вы можете это получить. Один шаг, и все будет ваше. Всего лишь...

- Всего лишь сущая мелочь, - сказал Назар. Голосом сладким, как мед. - Взамен ты всего лишь возьмешь их души для Неназываемого!

- О, черт возьми! - мальчишка закатил глаза. - Какие души? Да зачем кому-то ваши чертовы души?!

- Тебе лучше знать. Это ведь ты продал Неназываемому свою душу, а теперь помогаешь ему получить и души других...

- Да нет никакого Неназываемого!

- Да ну? - Назар заставил себя усмехнуться. Только бы заболтать его, отвлечь! За деревьями уже просвет. Первые дома. Храм уже близко. Еще немного, и...

- Да! Нет его, никакого Неназываемого! И бога вашего тоже нет!

- Ах, и бога тоже нет? - Назар вскинул бровь. - Как интересно. Бога нет, ничего нет... А что же не дает тебе замерзнуть, хотя ты и хулишь Господа нашего, тварь ты неблагодарная?!

- Бог тут ни при чем. Это сделали люди.

- Люди?.. - на этот раз Назар усмехнулся от души.

Кто-то из младших хранителей хмыкнул. Ну, наконец-то!

Мальчишка перестал ухмыляться.

- Да, люди! В древности люди были мудрее, они и наполнили все вокруг нас мириадами крошечных существ. Ими можно управлять. Это они, - мальчишка шлепнул себя по руке, покрывшейся голубоватым налетом, - не дают замерзнуть. Это они исполняют все то, что вы просите! А никакой не бог!

- Ну конечно! - Назар был само смирение. - Как же я сам не догадался! Это все люди! Богов нет, дьявола нет. Никого нет. Зато были какие-то древние всемогущие мудрецы, после которых остались крошечные всемогущие существа... Существа, которые неко-

торые желания выполняют сразу, но иногда требуют некоего особого обращения... Почему-то...

Назар усмехнулся. Кажется, это выводило мальчишку из себя.

- Да потому, что люди, их создавшие, были не такие дураки, как ты! - сорвался на крик мальчишка. - Чем большую силу вызываешь, тем осторожнее надо быть! Иначе можно навредить и другим, и самому себе! Неужели это не понятно?! Вот они и сделали так, чтобы получить полный доступ мог только тот, кто понимает, какие силы будит. Понимает то, к чему это может привести! Вот почему для некоторых желаний нужны специальные... э-э...

Мальчишка замялся, подбирая слово.

- Заклинания... - подсказал Назар самым медовым голосом.

Вот она, ложь. Сначала все красиво, но рано или поздно... Что ни городи, а от истины не убежать. Рано или поздно к этому все равно придешь. Заклинания Неназываемого. В обмен на душу.

Мальчишка фыркнул:

- Это не заклинания! Просто надо знать, как просить!

- А ты, значит, знаешь?..

- Я знаю. А вот вы - не умеете просить по-настоящему! Не знаете, как это делается, и поэтому...

- Мы не знаем?.. Мы, хранители этих земель? Мы, молящиеся каждый день, каждый день ждущие в храме слов Господа? И мы не знаем, как общаться с богом?!

- Нет, это бесполезно... - мальчишка закатил глаза и помотал головой. - Вы в самом деле редкие идиоты. Слушайте, я не понимаю. Честно, не понимаю. Вы там, в этом вашем... храме... - злая ухмылка искривила его губы. - Вы там что, правда, сидите перед... э-э... алтарем, так вы его называете? И тупо глядите по сторонам, прислушиваясь к воле вашего бога?

Назар не ответил. Кулаки сжались сами собой. Что тебе, поганцу, знать о том, как обращаться к богу! Ты ли провел тысячи часов в храме, взирая на

черные квадраты божественных картин и прислушиваясь к тому, как бог говорит через твое сердце?..

- Нет, правда? - не унимался мальчишка. - Так и делаете? О-о! Тогда да. Тогда правильно, что ваш... гм... бог не дает вам напрямую просить всего того, что мог бы выполнить... с такими ослами нужна не просто защита от дурака, а настоящая полоса укреплений! Вы же...

Назар шагнул к нему, поднимая кулак - пусть это и бесполезно, но иногда хочется отвести душу! - но магистр взял его под покоть. Шепнул:

- Нет... - и тут же рывком на младших хранителей: - Быстрее! Быстрее!

- Что-то не так? - шепнул Назар.

Магистр сморщился. Вдохнул, прицокнул, оглянулся назад...

- Что случилось?

- Боюсь, как бы он не обвел нас вокруг пальца...

- Да что с ним будет - теперь-то!

Назар кивнул вперед - за домами уже показался шпиль храма. Почти пришли. Даже если чернокнижник и собрался с силами - он не успел. Здесь, так близко к храму, этому ценку ничто не поможет!

- Здесь его заклинания ничего не

СТОЯТ

- Это как сказать... - пробормотал магистр.

- Главный хранитель! Да что...

Назар осекся - магистр поднял руку, прислушиваясь.

По улице спящего города кто-то бежал. Сюда.

- Прочь! Прочь, с дороги! - закричал младший хранитель, шедший впереди.

Но человек и не подумал остановиться. Прорвался к магистру и встал, уперши руки в колени и шумно дыша.

- Магистр... Господи, где же вы были... Там...

- Что?! - магистр схватил его за грудки и встряхнул. - В храме?!

- Да... Кто-то...

Человек кулком упал на колени - магистр отпустил его. Стоял, сжимая и разжимая кулаки.

- Да что случилось, магистр?! - рывком Назар, с трудом сдерживая желание вот точно так же схватить магистра за грудки и встряхнуть из него все, что тот не договаривает.

- Он обхитрил нас...

- Кто?

- Их двое. Это приманка, чтобы выманить нас из города. От храма. От алтаря... Он там, у алтаря...

Назар сглотнул.

Остальные хранители стояли вокруг и прислушивались. Мальчишку бросили прямо на мостовую. Да и кому он теперь нужен...

- И что... - Назар облизнул пересохшие губы. - Что он сделает с алтарем?..

- Он узнает тайное имя бога. И он возьмет души. Души всех наших детей... Всех... Детей...

Магистр, как обессиленный старик, упал на колени.

- Магистр...

- Назар... - позвали сзади.

Назар дернул плечом, чтобы отстали, но младший хранитель не отставал:

- Назар...

- Что?!

Младший хранитель ничего не ответил. Лишь указал глазами на мальчишку, привязанного к палке.

Остальные хранители медленно пятились от него. Веревки...

Медленно, как щупальца какой-то странной твари, веревки развязывались. Один узел, второй. Упали веревки с ног, потом с рук...

Парень, как ни в чем не бывало, встал. И усмехнулся:

- Спасибо за поездку, ослы тугодумные.

Развернулся - и легко припустил к центру. Туда, где виднелся высокий шпиль храма.

- За ним! - крикнул Назар. - Вы с той стороны, мы...

Он осекся.

Младшие хранители пятились. Пятились назад - от мальчишки, беззаботно бежавшего прочь от них...

- Магистр!

- Все кончено, Назар...

- Именем бога, магистр!

Магистр лишь опустил голову и спрятал лицо в ладонях.

- Наш бог мертв, Назар... Наш бог мертв...

Шум крови в ушах, темные плиты под ногами - и желтая куртка чернокнижника впереди, то и дело пропадая за углами домов.

Луна, несущаяся по небу, не отставая, и два ножа в руках. Один свой, второй кого-то из младших хранителей. Не важно! Лишь бы догнать... Здесь, у самого храма, никакая сила не спасет его от ножей и божьего правосудия!

Куртка опять пропала за углом дома, но это не страшно. Он бежит к центру. К храму...

На миг Назар остановился. Вот и площадь. Совершенно пустая. Все дома вокруг площади - без единого огонька. Будто там и не живет никто. Будто все вымерли.

Не вымерли, конечно. И не спят. Затаились по щелям, не решаясь помешать тому, кто в храме...

Золотой шпиль храма - молочный в лунном свете. Угловатая арка, под ней высокие двери - такие знакомые...

А в высоких узких окнах отблески света. Чернокнижники там. Этот щенок - и еще один. Тот, который обхитрил их всех.

И если они там - значит, магистр прав. Если они - там, то бог...

Нет, нет!

Главное - верить.

Назар бросился через площадь к храму.

Двери закрыты, но не запорты. Внутри просто нет запора. Это един-

ственное здание в городе, вход в которое никогда не запирается.

Назар крепче сжал ножи. В три легких шага, разбегаюсь, скользнул к двери и бросился вперед - нырнул в дверь, как в воду. Будь что будет...

Бог поможет. Должен помочь!

Костяшки кулаков врезались в дверь, отбросили створки вправо и влево... Сам уже сжался, сделал кувырок.

Все вокруг закружилось. Мелькнула привычная белизна стен, перед глазами летит пол, приоткрытая дверь, потолок... Сжаться еще сильнее - и, едва ноги коснулись пола, в сторону. Перекатиться - и вот теперь рывок! К двум фигурам, склонившимся над алтарем...

Бывшим алтарем. Уже успели надругаться над ним! Идеально гладкий камень - на него дышать нельзя, не то что прикасаться! - теперь изменился. Два черных следа ладоней. Ладоней этих неверных...

Ноги несут вперед, до тварей уже рукой подать - лишь мелькают их удивленные лица, раскрытые рты...

И рывок сзади.

Такой мощный, что левое колено чуть не вылетело из сустава. И тут же за правую ногу. Обе ноги - словно угодили в капканы, намертво привинчены к камню.

Пол вздыбился навстречу. Костяшки кулаков, сжимающих ножи, встретили его - но это каменные плиты, а не податливые створки двери.

На какой-то миг в мире не осталось ничего, кроме боли. И еще звук, похожий на звон бокалов...

Боль чуть схлынула, освободив в голове место для мыслей, и... ножи! Ножей в руках больше нет. Вылетели от удара. Звон он их удара о камень медленно умирает под высоким куполом.

И до них никак не дотянуться. Ноги неподвижны, словно не свои. Пол, привычный черный пол обхватил ноги густой смолой! Поймал, как муху.

Неужели Анунамэ покинул это место и верных слуг своих?.. А может быть, он и правда... Может быть, бог уже...

Нет, нет, нет!

Это просто чернокнижники успели прошептать свои заклинания!

Ножи потерял, но... Разве ножи - главное оружие хранителя? Есть то, что у тебя невозможно отнять никакими черными заклятиями!

- Быстрый, - усмехнулся парень. В глазах уже никакого страха, лишь издевка. - Но нанороботы все равно быстрее, да?

Назара передернуло. Нельзя! Нельзя слушать их черные заклинания! Пусть убьют, но хотя бы душа останется при тебе!

Назар попытался закрыть уши руками, отгородиться от их заклинаний - но руки не слушались. Пол держал и их так же крепко, как ноги.

- Не дергайся, все равно не отпусти, пока мы отсюда не уберемся. Мы малость покопались в вашей базе данных, и теперь ты никакой не помощник шерифа и не можешь никого уби...

- Не отвлекайся! - одернул его второй, старый. - Смотри. Вот список несовершеннолетних детей. Вот это поле... Вот так... Теперь так... А сюда вводишь мой номер. Теперь, пока они не вырастут, я являюсь их опекуном. Могу распоряжаться их голосами, когда возникают спорные желания, и машина начинает вырабатывать компромиссное решение...

Назар сжал зубы. Нельзя слушать! Нельзя, нельзя, нельзя!

Но голоса пробивались.

- ... не только в этой, но и в общей машине?

- Да, и в общеевропейском термине тоже. Ради этого их голоса и нужны. От их местной машины что толку? Все равно не добиться ничего, кроме стандартных мелочей вроде...

Нельзя, нельзя слушать!

Назар потряс головой, закусил губу - до крови, до мяса, до боли, которая стала красной стеной между ним и миром...

Если что и может еще спасти, то только молитва. И Назар зашептал про себя священные слова. Са рефюлу ре-ад тхе, фол-ла винг легала гре-эм энт...

Стараясь не слышать обрывков черных заклятий, что творили чернокнижники, но все равно...

- ...а почему у их машины такой странный идентификатор?

- Наверно, сбой был, машина перезагружалась... Очистились все формы, вот и получилось то имя, которое должно подсказывать, что ввести.

- А если им поменять идентификатор на что-то еще? Они что тогда, с гиподу тут подохнут?

- Трудно сказать... С этим лучше не экспериментировать, Томми. Ты ничего не трогал в настройках системы?

Нельзя, нельзя это слушать, хоть и ничего не понятно в обрывках этих черных заклинаний! Назар крепче зажмурил глаза, весь уйдя в молитву. Юсэ-оф тхе...

- Да нет... Просто забавно... Они же как богу поклоняются этому апу наме...

Назар дернулся, как от удара.

- Не смей глумиться над тайным именем бога, ты, погань!

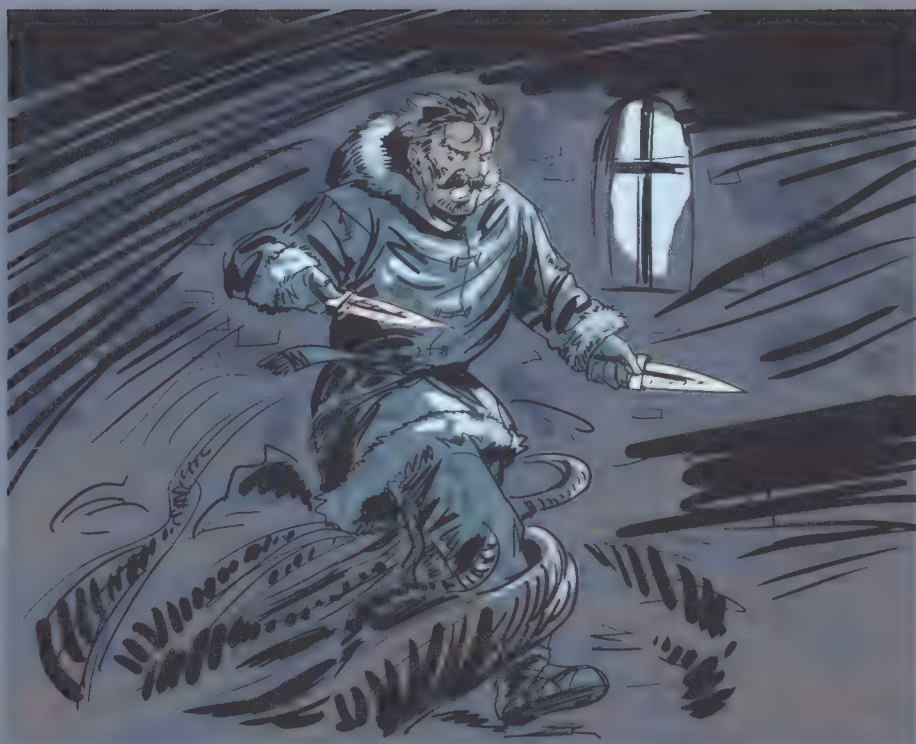
Мальчишка улыбнулся:

- Это не бог, господин дикарь. Это всего лишь...

- Хватит, Томми. Не издевайся. Видишь же, что он варвар, виндоусов не помнящий. Пойдем отсюда. Оставь их, с их дефолтным идентификатором...

- И Билли Гейтс им судья, поводишь и флагман? - с ехидцей отозвался мальчишка. Пожал плечами. - Ладно, если ничего сложнее они выговорить не могут, пусть будет этот апу наме...

- Не смей поганить имя бога, ты,



чертово отродье! Сдохни, тварь! Сдохни! - Назар рвался из каменных объятий так, что хрустели суставы.

Смех...

В ответ лишь смех этого мальчишки. Звонкий. Наглый. Издевательский.

Назар выль, рвался, но каменные языки пола не отпускали.

- Эх, Томми, Томми... Когда-нибудь ты поймешь, что вся соль именно в том, что имя-то самое верное... Такова участь людей любого бога...

- Кстати, у них тут подземка проходит. И одна капсула есть. Прямо специально для нас. А?..

- Я же говорил тебе не копаться без меня в их файлах! Если ты чего-то...

- Ну, я совсем немножко...

- Угу... Немножко... Знаю я тебя!

- Ну, совсем чуть-чуть... Честно-честно... - голосок прогибается, как парус под ветром звонкого смеха.

- Ладно, разбойник! На подземке, так на подземке. Давай.

Назар выль, кусая губы и раскачиваясь на четвереньках. Твари... Чертовы твари... Чтоб вы сдохли! Чтоб вы провалились... Господи, как ты терпишь это?! За что позволяешь так издеваться над верными слугами сво...

Назар вздрогнул и открыл глаза.

Показалось?

Или пол... Анунамэ всемогущий! Пол в самом деле дрожал. А рядом с алтарем - и вовсе пошел волнами, как вода, в которую ухнул валун.

И лопнул, открыв зев в глубину. Верхний слой пола медленно пополз туда, стекая в дыру густым медом. Обоих чернокнижников потянуло туда. Но они, увлеченно беседуя, не замечали...

- Консоль закрой и блокируй, мальш.

- Ага...

Грязные руки опять коснулись алта-

ря - сердце сжали чьи-то холодные костлявые пальцы! - но... неужели они не замечают, что их затягивает под землю?!

Анунамэ всемогущий! Так вот для чего нужны были все эти испытания! Бог не покинул свой народ. Он всего лишь испытывал их - и морочил чернокнижников. Чтобы они, опьяненные своей гордыней и мечтами о всемогуществе, с улыбкой сгинули под землей, сами того не замечая.

Вот уже по пояс, по шею...

Скрылись с головой - и пол сомкнулся, всколыхнувшись встревоженной водой. Затихая, затихая, затихая...

И стал таким же, каким был всегда в этой комнате. Черные пятна от рук на алтаре пропали.

Словно и не было ничего.

За спиной распахнулись двери. Створки врезали по стенам, внутрь хлынули голоса, люди, звон оружия...

И все стихло.

Люди остались там, в дверях.

Ошарашенные, смятенные, восхищенные. Способные лишь благоговейно шептать:

- Господи... Он сделал это...

Камень больше не держал руки. Ноги тоже освободились. Но Назар не спешил подниматься.

Еще не все кончено.

Еще надо побороть гордыню.

И - слова. Какие-то слова надо сказать... Магистр учил, какие...

Шушуканье из-за спины, со всех сторон. Очень тихое. Они все еще не верят собственным глазам:

- Назар... Назар... Ты...

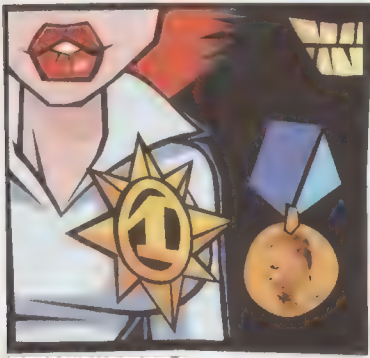
И наконец-то верные слова пришли, всплыли из глубины души.

- Не я. Но вера и бог, наш всемогущий бог праведников. Да святится в наших душах твое тайное имя, Господи.

Господин наш Анунамэ.

Почта

Ты, Жанна Давыдова, солдат передовой заставы!
И когда-нибудь обязательно получишь свой заслуженный орден!
Большой и Шоколадный.
А Даня - медаль. С профилем Жириновского.
Panziger



ЗА БЕСПРИМЕРНЫЙ!

Согласитесь, в этом году удивительная осень. Может, из-за того, что лето не сильно баловало нас своим теплом и к началу осени мы подошли промерзшие и закаленные.

Несмотря на милитаристический эпиграф, главная тема нашего сегодняшнего почтового выпуска – “Художественное и изобразительное творчество, представленное на страницах “Навигатора”. И нечего строить скучающие мины и укоризненно отрывать страницы от журнала – я тут совершенно ни при чем. Кто ж виноват, что почти в каждом письме, которое я получила за прошедший месяц, так или иначе обсуждается тема постера или прошедшего конкурса “Фан-арт”.

Впрочем, подобные стремления вполне можно объяснить: начало осени традиционно считается временем романтиков и творческих людей. Вспомним хотя бы Пушкина...

Однако не все письма сегодня шутилки и безмятежны. В рубрике “Без комментариев” – серьезное письмо, которое может стать катализатором нового витка обсуждения знакомой, но все еще актуальной темы. Впрочем, не буду ничего рассказывать заранее – все увидите сами.

Обещали – выполняйте!

Для начала хотелось бы сказать пару слов благодарности за “календарь”. Очень удобно.

Как вы, вероятно, уже поняли, есть у меня пара претензий к вашему журналу. В номере 6(85)2004 в интервью с разработчиками “Космических рейнджеров” вы пообещали выложить на диск инструментарий по созданию текстовых квестов. Нема! Вы могли исправиться в одном из последующих номеров, но этого не произошло.

Ответ “качай с Инета” не принимается. Обещали – выкладывайте.

Я также так и не увидел окончательного review на SS: Sentinels (а

что было в пятом номере на три полусы? – прим. ред.). Часовые – действительно интересная, умная игра, которая значительно превзошла оригинальный *Silent Storm*, убогость которого после появления продолжения стала ясно видна. Поэтому, мне кажется, статус адд-она ей тесен.

К слову пришлось, оценка дополнительный, безусловно нужна, т.к. адд-он адд-ону рознь. Конечно, ставить баллы дополнениям из тех же критериев, что и оригиналу глупо, можно ставить просто одну общую оценку, не выставяя баллы за графику и прочее.

Шорилов Максим

Для начала хочу разочаровать всех, кто так настойчиво жаждет увидеть у адд-онов самостоятельные рейтинги. Не видать вам их, как “Саперу”

– трехмерной графики. Я сделала все, что могла – я умоляла, доказывала, приводила аргументы. Но финальный довод Выпускающего редактора меня добил: “Нельзя ставить два типа рейтингов – представь, как будет путаться человек, который первый раз в жизни журнал взял”. Представила. Согласилась. В общем, приводите новые аргументы, а то в моем арсенале из вариантов воздействия остались лишь “Девичьи слезы”, которые, как известно, запрещены к применению против мужчин специальным решением ООН и Комитетом по защите прав человека.

Что же касается “недовыкладок”, их мы обязательно исправим в наших грядущих номерах.

Широко открытые глаза

Следующие два письма замечательно иллюстрируют тот факт, что компьютерные игры – это не просто

Немецкие артиллеристы не один раз сказали спасибо тому, кто придумал нарисовать такую красивую звездочку



НО У АДД-ОНОВ
ДОЛЖЕН БЫТЬ
РЕЙТИНГ!

НЕТ.





Band of Brothers. Так, а теперь сдаем
вождение в городе...

самые интересные моменты в этих играх... Перечитал рецензии - об этом фильме ни слова, никаких "Между прочим.." нет. Надеюсь что открыл вам глаза.

Saint

Увы, Сэнт, не открыл. Например, если ты возьмешь наш майский номер за этот год (он должен у тебя быть, он традиционно посвящен Второй мировой), то в превью Brothers in Arms, на странице 36 найдешь упоминание об этом сериале. Кстати, если тебе понравился сериал, имеет смысл ждать игру Brother in Arms, т.к. вот она-то делается под воздействием Band of Brothers и совсем этого не скрывает.

Xeng Meig

Как и многие, я поигрываю в "Цивилизацию". И параллельно в "День Победы". И вот мне пришла такая идея: сделать Ц игрой более исторической. Будучи любителем истории ВМВ, я стал играть по-новому. При чем здесь ДП? Все просто: в ДП дивизи-

времяпровождение, но и стимул для саморазвития. Например, для развития наблюдательности или умения создавать что-то свое, особенное. Внимайте и берите пример, ибо это действительно достойно подражания.

Всегда обращал внимание на скрупулезное изучение событий Второй мировой войны, кинофильмов и вооружений, сопутствующим тем или иным играм.

Не так давно посмотрел сериал Band of Brothers, проект спродюсированный в т.ч. Спилбергом, идейное продолжение Saving private Ryan про 502 воздушно-десантный полк.

Перейду сразу к делу, в МоН: Spearhead высадка над Нормандией, оборона в Арденнском Лесу и город в Арденнах скопированы из фильма. В Call of Duty уничтожение немецких орудий в Нормандии и некоторые другие моменты, тоже оттуда. Это

Без комментариев

Давно уж хотела написать на эту тему, да все недосуг было. Давно - это примерно три месяца, с того момента, как в городской газете вышла статья о том, как двое пацанов, если не ошибаюсь, 13 и 14 лет, убили человека. К сожалению, газета эта не сохранилась, несмотря на все старания, поэтому перескажу своими словами.

Итак, двое подростков сидели в компьютерном клубе, играли в CS. Дело было ночью, когда по всем правилам они в клубе права находиться не имели (кстати, здесь, в Сочи, следят за тем, чтобы ночью лица "до 18" по клубам не шатались. Не успели...). Неизвестно, каких успехов добились они на почве киберспорта, однако из клуба вышли ранним утром. Естественно, общественный транспорт в 4 утра не функционировал. Они "поймали" машину и поехали домой.

Водитель был уже не очень молодой человек, и на слово поверил двум пацанам, что те расплатятся по прибытии. Может, понял, что денег у них нет, но решил по доброте душевной не отказывать оказавшимся в столь ранний час на улице мальчишкам...

Короче, они его убили. Задушили в его же собственной машине, забрали смеш-

ную сумму денег (несколько у.е. в рублевом эквиваленте). Естественно, их быстро вычислили. Когда милиция попыталась выяснить мотив, юные убийцы заявили, что им "не хватало денег на клуб".

Я одинаково далека как от позиции американских сенаторов, так и от точки зрения анархистов от индустрии, ратующих за продажу Manhunt без возрастных ограничений. Мое твердое убеждение - все проблемы с жестокостью с незапамятных времен происходят от РОМАНТИЗАЦИИ насилия. Великие войны в большинстве своем ненавидели войну, а те, кто ее любил, вряд ли были психически нормальны. Мне кажется в корне неверным немецкий метод "бескровных игр", он убеждает игроков, в том числе и юных, что смерть - это просто и похоже на обычный сон, делает образ смерти гладким и незапятнанным.

Я ненавижу советские фильмы, где все "наши" сплошь молодые, красивые, честные и принципиальные, а все "чужие" - уродливые и пживые старики-сидисты. Если компьютерная игра, включающая насилие, строится на одностороннем противостоянии, она может быть идеологически правильной внешне, но она будет призывать к насилию - в любом случае. Думается, грядущий проект

Brothers in Arms станет очередной полигональной болванкой, если там будет строгое положительно-отрицательное эмоциональное разделение на Союзников и Ось. К слову сказать, вселенная Star Wars, вроде бы тоже четко деленная на черное и белое, выбивается из общего ряда огромным количеством ЛИЧНОСТЕЙ. В KoTOR (тоже бескровная - гррр) мне было иногда ЖАЛКО убивать того или иного персонажа... я чувствовала в нем человека, а не продукт работы сценариста, моделлера, аниматора и актера озвучки.

При всем вышесказанном, я отнюдь не пацифистка и не чужаюсь игровых продуктов, идеализирующих ту или иную сторону, а музыка, которую крутит старина Winamp, пока я занимаюсь графоманством, по сути своей анархична и жестока. В большинстве игр, предоставляющих возможность выбора, я предпочитаю сторону, наиболее соответствующую обывательскому собирательному образу "плохишей".

Просто я знаю, что в жизни я никогда не поступлю так, как в игре (книге, фильме, сне, собственных фантазиях - ненужное вычеркнуть). А те двое пацанов поступили.

AK-74U

зиям, флотилиям и эскадрильям автоматом присваиваются номер и/или собственное имя, а в Ц такого нет. Но есть замечательная опция *Repair unit!* Грех не юзать такой подарок!

Играя в Ц, я обычно выбирал Германию и сначала играл просто так, но по достижении индустриальной эпохи как-то раз заглянул в книгу о войне и решил поименовать свою новенькую пехоту номерами и названиями. За единицу взял дивизию. Делал так: пехота, которая сторожит города и обычно никуда не уходит это полиция. Например, в Берлине пехота называлась *Berlin polizei*. А строевые части, т.е. те, которые постоянно воюют и захватывают новую территорию я нумеровал. Чуть позже ввел войска СС и создавал отдельные дивизии. Потом добавились и танковые части, корабли и авиация. Во время игры приходилось вооружаться карандашом и на листе бумаги записывать, какие дивизии были уничтожены, чтобы при создании новых не допускать дыр в нумерации.

Что все это дает? Сложно сказать однозначно... Мой друг считает, что все это лишние заморочки, а мне, напротив, кажется, что такой подход улучшает геймплей. Война ведется не безликими *Panzer* и *Infantry*, а самыми настоящими войсковыми частями, которые побеждают и проигрывают, наступают и несут потери, обороняются и прикрывают друг друга! А как интересны становятся морские сражения!

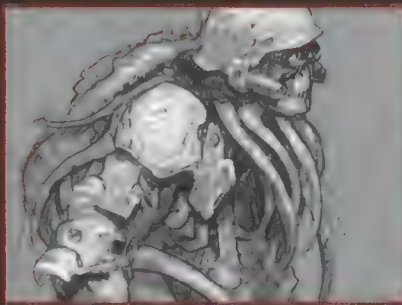
На первых порах это интересно. Дальше больше! Я, например, в конце концов собрал собственный мод про ВМВ. Солидный мод. Пришлось вставить в игру Черчилля, Сталина, Де Ладье, и (хм!) Фиделя Кастро. Гитлера найти не удалось. Изменил цвета и названия некоторых стран. В игру были добавлены юниты типа мотопехоты, плавающего танка, стратегического бомбардировщика, гвардейской пехоты, атомной бомбы, союзного и японского авианосцев, японских истребителей, советской пехоты, легких танков и т.п. Что примечательно, почти все эти юниты вместе есть в отдельных миссиях для адд-она *Conquests* и перетасовать их в игру дело нехитрое. Головы лидеров пришли с ваших дисков, оттуда же были взяты и модельки плавающего танка и мотопехоты. Переработано древо технологий с целью расширения временных рамок ВМВ.

К сожалению, за неимением CD-RW мой мод пока невозможно перетасовать на другой комп, но сотворить что-то подобное сможет любой опытный игрок, было бы желание!

Panziger (panziger@list.ru)

К сожалению, письмо очень большое, а потому много из написанного на наших страницах просто не помести-

RE: DOOM 3



Здравствуй Нави! Вот пишу тебе уже второй раз. Хочется побужить на тему все тех же игр, а именно Дума 3. Мне кажется очень правильной идея напечатать 2 статьи, но все же я хотел бы не согласиться с тов. Подстрешным, т.к. игра совершенно мне не понравилась. Прежде всего хочу сказать, что я не фанат дума, и не играл в 1 и 2-ой дум во время их выхода, эти легендарные игры я прошел (просто из любопытства, без особого интереса) уже в 2002 году, когда они попали мне в руки,

а игры моего времени - это Солдат удачи и Халва (в которую я, кстати, тоже играл уже позже, но эта игра навсегда осталась в моем сердце).

<Тут автор письма подробно объясняет, почему он бы поставил 5 за ценность для жанра и оценил графику "в 8, максимум в 9, но уж никак не в 10 баллов">

И последнее, но наиболее важное - игровой интерес. Тут конечно можно долго спорить, но мне было скучно! Да, я с нетерпением ждал установки, да, я радовался как младенец, когда она запустилась, я, в конце концов, никогда не был так рад испытывать страх, когда на меня бросаются монстры, но это было на 3 часа игры после первого запуска.

На второй запуск я откровенно кис! Ну да, ну монстры, ну страшные, ну неожиданно... Интерес поддерживало только желание посмотреть на новую разновидность твари и на скриптовую сцену ее появления. Хех, вообще создалось впечатление, что игра в первую очередь рекламирует нам bestiary, каждый раз придумывая новые способы показать игроку только что прибывшего в полк противника. Короче говоря 5 баллов (жаль, что не по пятибалльной шкале, а ведь так хотелось бы...).

Вот так вот господа! За сим позвольте откланяться. Ваш верный читатель.

Фед - Oip- Федосов.

Краткое содержание письма: "Я прочел статью про DOOM 3, а мне игра не понравилась". Тов. Федосов, вы чего сказать-то хотели? Ну не понравился, так не понравился. Что уж тут делать будешь. Вот нашему автору Кшаду этот самый DOOM 3 тоже не понравился, потому два ревью и напечатали.

От себя хочу добавить, что вы, тов. Федосов, вполне вправе не соглашаться с тем, что DOOM 3 - новая ступень в развитии игр. Это исключительно ваше личное дело. Точно так же, как вы можете не соглашаться с восходом солнца или, например, с тем, что дождь идет. - **Константин ПОДСТРЕШНЫЙ**

лось. Ведь Panziger не только подсказал братьям-стратегам хорошую идею, но и здорово облегчил им работу. К письму он приложил полный список тех названий дивизий СС и кораблей Кригсмарине, которыми пользовался сам. Впрочем, мне кажется, если написать ему письмо, то он этот список не откажется предоставить лично, в частном порядке. Для этого, собственно, я его адрес здесь и опубликовала.

Смените шарик

Заставочка с шаром летает уже с основания журнала. Прошу попробуйте сделать видео ролик, т.к. если бы я жил в Москве я бы делал вам заставки на каждый номер. С уважением

Ваш постоянный читатель до гроба

Белов Кирилл Геннадьевич

Ну, во-первых, на момент основания журнала CD и DVD в помине не было - это я как очевидец говорю. И, во-вторых, лучшее - враг хорошего. В-третьих, неизменность есть признак традиционного качества и стиля. В об-

щем, я еще много оправданий нашей лени могу найти. Конечно, каждый месяц менять заставки мы не будем - долго, муторно, да и ни к чему, но в целом я готова поддержать Кирилла... Надо исправляться.

Сколько можно Doom'ать?

Постер с Doom это конечно хорошо, если не сказать больше но второй постер и опять Doom (на этот раз Doom3) это уже как-то не интересно, может еще постеры по всем квейкам сделать? Может кому и пондравилось или нет постера из январского номера, а мне чего-то не очень.

Р.С. А я все надеялся что когданибудь повешу постер с Рагнарьком, да и надежда как-то не угасает!

Сергей Владимирович

Ну что, любители RPG, в том числе их онлайн-воплощений - MMORPG! Зададим-таки своим капризным нытьем всех поклонников экшенов? Вместо заDOOMчивых рож - прекрасные эльфийки и отважные льщари... В подтверждение серьезности наших ролевых намерений, я пуб-



ликую еще два письма с подобными требованиями.

Художественная тема

Авторы Навигатора всегда с благоговением относятся к ночным эльфийкам (против орков и других рас я ничего не имею), но их еще никто не помещал на постер! ОГРОМНАЯ просьба поместить на него (постер) особу с обложки июньского номера за этот год.

Помню, что вы просили делиться впечатлениями о статьях. Начнем... Во-первых: большое-пребольшое спасибо Владимиру Чаплыгину за статью о Star Wars! Являясь их фаном, я был очень рад как за статью, так и за ролики на DVD.

Опять о постерах. Постер у вас двухсторонний, и это не новость. Но почему не сделать 2-а односторонних? Вспомним хоть постер с Blood Rayne и Моной. Я повесил сторону с Рэйн, но как же Мона!? Но не будем о былом... например сделаете вы плакат с BR2 на одной стороне, и Ночной эльфой (с.м. выше). Так что всем поклонникам War Craft 3 и Blood Rayne прикажете делать?

У вас в статьях, в самом начале, вы пишете требования к системе,

разработчика и издателя игры, жанр и т.д. Неплохо было бы еще упомянуть количество CD и DVD дисков.

Денис Гордеев aka PALPADeN

А в целях экономии (не пропадать же такому куску печатного пространства) мы разместим на обратной стороне одностороннего постера еще какой-нибудь постер. А потом, следуя пожелания Дениса, сделаем четыре постера, односторонних, разумеется, после чего опять пожалеет пропадающую печатную площадь и... Так можно продолжать до бесконечности.



Хочу присоединиться к обсуждению выкладываемых постеров. За все время я купил около 20 журналов (не так уж и много), но в них не было ни одного анимешного постера. Порадуйте любителей анимэ и онлайн-выходных игр - напечатайте постер из тех же Lineage, Ragnarok или Final Fantasy XI.

Сергей aka Baltazar

Сначала мы порадуем анимешников, потом - любителей Валехо. Дальше начнем угождать поклонникам Айвазовского и Малевича. Давайте не станем забывать, что постер - это не столько красивая картинка, сколько красивая картинка из какой-нибудь игры. И хотя "анимешные" игры в последние годы - явление регулярное, размещать абстрактные картины мы не станем. Вот будет интересный арт - поставим с превеликим удовольствием.

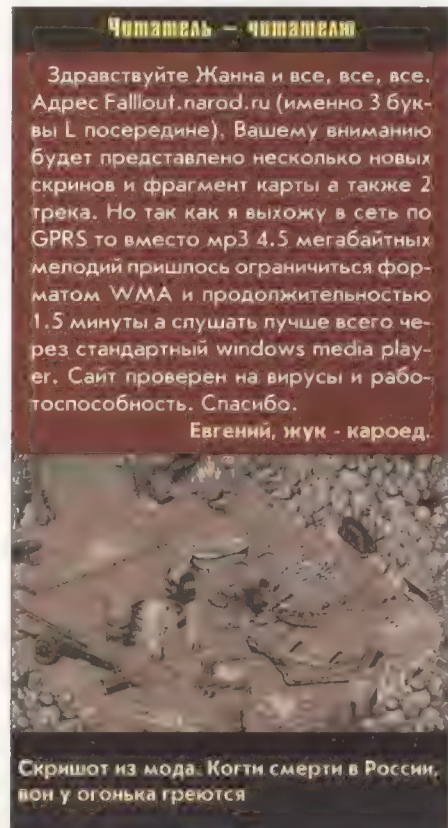
К "Винту!"

Разве мы можем допускать подобное. В июльском номере я видел диалог с создателями передачи "От винта". Так вот я подумал о тех чувствах, какие бы появились у меня, увидев я на ваших дисках хотя бы по одной, оцифрованной, IX, 10-и минутной передаче. Ведь это не сложно?

Это сложно. Авторские права. Доступ к передачам (думаете, они у нас в загашнике лежат?). Сколько это может стоить - непонятно никому. Да и как выходить на хранителей архивов передач, тоже мало кто из журналистов знает. Это вам не интервью у Роме-ро взять, тут особый подход нужен. В общем, эта идея похожа на своих многочисленных сестер из области "Вот было бы здорово!". Но с какого боку подходить к ее осуществлению - непонятно. Проще дожидаться возобновления передачи. Тем же, кому ждать невтерпех, могу подсказать адрес телевизионного архива - вдруг кто-то сумеет устроить ограбление или выроет подкоп.

Художественный конфуз

И так в ночь с 14 на 15 апреля в Третьяковку была завезена раритетная картина... Когда же в июле месяце была открыта выставка, оказалась, что картина исчезла! На ее месте было поставлено несколько слепленных, на скорую руку "рисунков" из NFS, BloodRayne, Silent Hill. В дальнейшем ходе расследования была обнаружена улика - кейс с тугриками с подписью "Кузе и *чернила размыты* некому Подгрешному от М.М.". Оказалось Мг. Подгрешный работает уборщиком в галерее. При



Скриншот из мода. Когти смерти в России, вон у огонька греются





Люди не присудившие вам гран-при

обыске квартиры преступников в клозете была обнаружена порезанная на 54 метра картина. Опросив соседей, мы выяснили, что Mr. Подстрешный часто дуэтом с Кузей напевал в душе "Гоп-стоп, мы забыли ЖК!".

Одним из главных условий конкурса было "умение рисовать", а не умение пользоваться графическими пакетами и нажимать кнопку "Print Scrn"! К моему большому разочарованию, мою работу, написанную маслом и сфотографированную на цифровик (т.к. она не влезает в обычный сканер) даже не разместили в журнале...

P.S. Хотя бы разместите на DVD¹ - а то обидно :(А если нет - то советую начинать растить глаза на затылке, учиться быстро бегать и стрейфиться :]]

Бакланов Александр

(Сначала мы не хотели оставлять в долгу и вволю поиздеваться над фамилией Бакланова, но такие культурные и интеллигентные люди, как мы, так не поступают. К тому же, она у этого баклана и так смешная. - прим. ред.)

Вот и посыпались на наших Художественных Экспертов первые шишки. Пока только шишки, до арбузов еще очередь не дошла. Впрочем, они были к этому готовы: заблаговременно переоделись в полный боевой доспех и залегли в окопах. Просто претензиями их не пробьешь, нужно искать тактические походы и выкуривать их силой

аргументов. Впрочем, в этом я вам не помощница. Хотите жаловаться - делайте это без моих подсказок.

Итак, у нас есть замечательный шедевр (холст, масло), который через несколько лет станет украшением Третьяковской галереи. И есть пара критиков, которые неосмотрительно не присудили данному шедевру первое место. Объясняю почему. Дело в том, что они решили раньше времени не поднимать шумихи вокруг талантливого художника. Собрались по-тихому скупить все его работы, а потом

RE: Галерея Кузьмичева

...маленькая просьба: мне очень нравятся (и ваш журнал тоже :)) работы вашего художника Даниила Кузьмичева. Не могли бы вы на диск выкладывать его работы. Буду рад и наверно не только я.

Сергей aka SACERDOS

Да без вопросов. Жалко, что пи.

Даниил КУЗЬМИЧЕВ

(многие из его иллюстраций можно увидеть на личном сайте художника по адресу www.dahr.ru. - прим. ред)

перепродать их на аукционе за бешеные деньги. В общем, я их заложила только потому, что они со мной выручку делить не хотели... Ну, а Александру, в общем-то, жаловаться не на что. Наш конкурс вдохновил его на творчество, теперь у него есть замечательная картина. А что приз не дали - не беда... Не стоит забывать, что все по-настоящему гениальные художники получали признание только после смерти. (Признание он очень скоро получит - прим. Кузьмичева и Подстрешного.)

Будем считать, что наш импровизированный художественный осмотр подошел к концу. Пусть экспозиция ваших писем пополняется каждый месяц новыми шедеврами, на радость всем любителям "Навигатора".

Младший Эксперт художественного совета (не касающийся к орфографии-пунктуации)

Жанна Давыдова

jgran@gamenavigator.ru

ICQ uin: 2244559

H

"Раритетную" картину удалось найти. Невооруженным глазом видна мощь таланта. Даже не специалист поймет, что "клозеты" - краеугольный камень в творчестве этого выдающегося художника



¹ Идея разместить работы читателей на диске действительно была, она скончалась после того, как количество фанарта перевалило за 400.

Содержание CD & DVD

ДЕМО-ПЕРСОНАЖ

Call of Duty: United Offensive

Expansion pack лучшей FPS о Второй мировой. Демка содержит напряженную сингловую миссию. В связи с ожидаемым наступлением немцев, союзники выстроили оборону и послали разведчиков, чтобы заблаговременно обнаружить приближение врага. Игрок является членом одного из этих отрядов. Миссия начинается с патрулирования леса, которое сразу же превращается в отступление: патруль натывается на наступающего противника и вынужден поспешно удрать на джипе. Едва добравшись до штаба, придется бежать в окопы – косить пехоту из пулемета. Через пару минут несколько вражеских танков начнут угрожать прорывом обороны на правом фланге, и игроку прикажут их уничтожить, используя базуки M9. Когда перестреляете бронетехнику, приедут американские танки, и миссия успешно завершится.



Conflict Vietnam

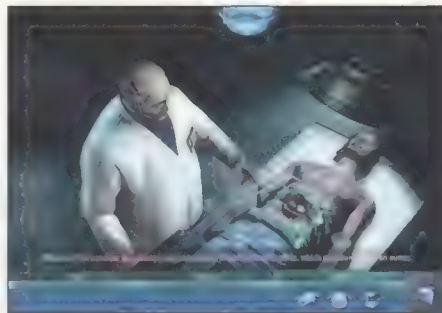
Командный шутер от третьего лица на тему войны во Вьетнаме. В демке отряд из четырех бойцов должен защитить деревню и древний разрушенный храм, возле которого приземлится вертолет, чтобы забрать команду. Возникают некоторые вопросы касательно меткости, как однополчан, так и врагов: американский вертолет и вьетконговец стреляли друг в друга на



протяжении минуты, но результата не последовало. Ваши хлопцы тоже могут потратить пару магазинов на неподвижного врага. Интересно, что, получив серьезные ранения, члены отряда не умирают мгновенно, имеется возможность их вылечить средствами первой помощи.

CSI: Crime Scene Investigation - Dark Motives

Спустя пару месяцев после выхода демки Adventures of Sherlock Holmes: The Silver Earring, появилась еще одна демо-версия квеста с криминальным уклоном. Игрок должен расследовать убийство, собирая и исследуя улики, опрашивая подозреваемых и экспертов. При нахождении ключевых улик запускаются видеоролики, связывающие собранную информацию в единое целое. К сожалению, авторы пожадничали, так что раскрыть преступление до конца не удастся: после получения разрешения на обыск квартиры подозреваемой женщины демка закончится.



Deer Hunter 2005

Этой демкой Atari открывает сезон охоты на оленей 2005 года. Выбираем себе модельку (мужскую или женскую), экипировку и – вперед, в леса Иллинойса. Жертв долго искать не придется: зверушек много, да и редкая растительность обеспечивает отличный обзор. Жаль, но тотальный геноцид живности не поощряется: унести с собой можно только одного оленя, а если убить трех – объявят вне закона.

DOOM 3

Вот и вышла долгожданная демка третьего думца, предоставляя возможность поиграть в этот horror first-person shooter всем, кто еще не добрался до полной версии. Авторы не поскупились: в демку попали три начальных уровня плюс заставка.



FIFA Soccer 2005

Продолжение лучшего футбольного симулятора. 18 национальных чемпионатов, 350 команд, 38 сборных, 15 тысяч игроков ожидают игроков в полной версии. Пока можно попробовать лишь часть всех этих радостей, отыграв шестиминутный тайм между "Арсеналом" и "Миланом".



Full Spectrum Warrior

Тактический симулятор предлагает игроку управлять несколькими подразделениями по четыре бойца в каждом. Сражаться предстоит в городе, так что особую важность приобретают укрытия (часть которых можно разрушить), обходные маневры и взаимодействие команд. Подробно с этими элементами тактики, а также управлением, особенностями солдат и их оружием можно ознакомиться в туториале. Помимо обучающих сценариев в демке есть одна миссия, где можно опробовать полученные на тренировках знания в бою.



Medal of Honor: Pacific Assault

Представителям одной страшно демократичной страны каждая битва, в которой они участвовали, кажется самой страшной за всю историю. Очередным "самым страшным местом" стал Гуадалканал, где в 1942 году высадился японский десант. События этой битвы отражены в демо-версии Medal of Honor: Pacific Assault, игры, являющейся дальнейшим развитием линейки Medal of Honor. Для тех, кто не видел ни одной игры серии Medal of Honor или Call of Duty, напомним краткое содержание предыдущих серий: война (в большинстве случаев – Вторая мировая), кругом взрывы, летают тела товарищей и врагов. Игрок, весь из себя такой отважный и с рычагастым пулеметом в цепких руках, крушит толпы крайне отрицательных врагов. На полгигабайта демо-версии щедрые разработчики выделили це-

СИМВОЛИКА

DVD - только на DVD

В содержании дисков возможны изменения

люю миссию. Необходимо проснуться, настроелять кучу японцев, затем прибежать на аэродром, где можно настрогать с десяток "Зеро" и получить призовую бомбу.



Medieval Lords: Build, Defend, Expand **DVD**

Игрок управляет средневековым городом. Строим хижины, дороги, склады, возделываем поля, создаем гарнизоны, чтобы обеспечить потребности населения. Если эти потребности удовлетворены, то домики "апгрейдятся", и поступления от налогов увеличиваются (вспоминается серия сьерровских игр - Caesar 3, Pharaoh и Zeus). В демке доступен один сценарий, хотя победа в нем одерживается нескоро: одним из условий выигрыша является увеличение численности населения до 6000 человек, а исходная популяция - всего 50.

Mortyr 2: For Ever **DVD**

Шутер на крайне популярную сейчас тему Второй мировой. По сюжету демки игрок, оказавшийся за линией фронта, должен пробиться к своим. Попутно нужно нанести врагу как можно больше вреда. Печально, но это увлекательное занятие омрачено множеством недоделок в геймплее. Например, враги выбегают из укрытий, только если игрок подойдет к ним на определенное скриптом расстояние. В результате поведение солдат выглядит неестественно. Были случаи, когда противник успевал наносить повреждения стрелковым оружием, не успев показаться из-за угла. В первый раз лучше выбрать сложность пониже, чтобы получать под-сказки.



№10 2004
НАВИГАТОР
ИГРОВОГО МИРА

DVD



WWW.GAMENAVIGATOR.RU

Демо-версии

- Call of Duty: United Offensive
- Conflict Vietnam
- CSI: Crime Scene Investigation - Dark

Мотивы

- Deer Hunter 2005
- DOOM 3
- FIFA Soccer 2005
- Full Spectrum Warrior
- Medal of Honor: Pacific Assault
- Medieval Lords: Build, Defend, Expand

Expand

- Mortyr 2: For Ever
- PsychoToxic: The Fourth Horseman
- Shadow Ops: Red Mercury
- The Political Machine
- Tribes Vengeance
- Warhammer 40K: Dawn of War
- Wings of War

Freeware и Shareware игры

- Gohans Adventure 2
- Kurukuru UFO
- Kwik Shot
- Mini-Putt
- Ninya
- Rocket Bike
- Switch
- Canep Navi Edition



Psychotoxic: The Fourth Horseman

Замечательный шутер, имеющий множество интересных особенностей. Первое, что бросается в глаза - высокая интерактивность игры. Помимо стандартного продырявливания и разбивания интерьера, пули отталкивают объекты. В результате длинные очереди отбрасывают противников, а ящики, за которыми они прячутся, сваливаются им на головы. Также реализована баллистическая траектория пуль, так что приходится учитывать дальность до цели и корректировать прицел. При взгляде на скриншоты, рядом с надписью "Health" можно обнаружить слово "Force". Наша героиня, уподобившись джедаям, может использовать "силу" для лечения, замедления противников, неуязвимости и невидимости (в демке других способностей вроде нет). Доступно два вида игры: обычный, с современным антуражем, и "психотоксический", полностью соответствующий названию игры.



Shadow Ops: Red Mercury DVD

Сирийские террористы сбили вертолет, перевозивший отряд Delta Force. Радостно ринувшись добивать выживших, террористы встретили серьезную проблему в лице игрока и еще нескольких дельтовцев. Отбив поспешную атаку, нужно будет подорвать злосчастную зенитку. Если кто-нибудь подумал, что Shadow Ops: Red Mercury - сверхреалистичный симулятор спецназовца, то он ошибся. Все признаки аркады налицо: у игрока 100 хитпоинтов, таскает он с собой пистолет, автомат и пулемет, патроны не разложены по магазинам, любые раны можно исцелить парой аптечек, враги чудесным образом появляются за спиной (хотя маршрут абсолютно линейен и зайти в тыл невозможно). В результате получился динамичный и довольно сложный (из-за отсутствия сейвов и прибегающих неведь откуда врагов) шутер. Непонятно только, почему авторы не реализовали кровь, в таких играх она смотрелась бы вполне уместно и зрелищно.

The Political Machine DVD

Политический менеджер с карикатурной мультяшной графикой, темой которого стали грядущие выборы в США. Управляя Бушем или Керри, вам необходимо склонить электорат на свою сторону. Добиться желаемого результата можно многими способами. Встречи с избирателями и реклама позволяют за определенные деньги довести до избирателей мнение кандидата по наиболее важным вопросам (причем возможен даже "черный пиар"). Потратив несколько очков политического капитала, кандидаты получают поддержку крупных общественных организаций (профсоюзов, феминисток, "зеленых" и т.д.). Кроме того, этот капитал дает возможность нанять специаль-

Антивирус Касперского

- ◆ Антивирус Касперского Personal
- ◆ \$ 0.149.4
- ◆ Касперский Anti-Hacker v. 1.5.119_rus

7-Zip

- ◆ Ночной дозор
- ◆ Обновленная русская версия "Книги правил" ADeD второй редакции
- ◆ Смешные скриншоты
- ◆ Фанатские видео
- ◆ Dancing Mona
- ◆ Трейлеры фильмов
- ◆ Flight of the Phoenix
- ◆ Ship of the Dead
- ◆ Team America World Police

ного человека - оперативника, который будет отстаивать ваши интересы довольно необычными способами. Smear merchant, например, пишет книжки и статьи, высмеивающие вашего оппонента и, соответственно, снижающие его рейтинг, а Webmaster использует свои связи со СМИ, чтобы снизить стоимость рекламы.

Tribes Vengeance DVD

Сингловая демка шутера Tribes Vengeance содержит одну миссию. Игроку предстоит выступить на большой арене против врагов, которые будут подходить волнами (всего 10 волн). В помощь придана пара бойцов, которые после первого раунда займут места за двумя турелями и начнут отстреливать тех, кто попадает в их зону поражения. Неровный ландшафт делает весьма полезными джамп джеты, которыми может пользоваться не только игрок, но и многие противники. Есть опция для выбора уровня сложности, который влияет на количество оппонентов.

Warhammer 40K: Dawn of War Singleplayer

Один из претендентов на звание лучшей RTS года. В демке представлены две карты для режима skirmish и кусок из середины сингловой кампании, где вам предстоит управлять действиями космодесантников из чаптера Воронов Крови и уничтожить орду орков. Крови прольется много, и вороны (если таковые водятся на этой захолустной планетке) будут сыты.



Wings of War DVD

Настолько аркадный авиасимулятор, что геймплей и управление практически аналогичны таковым в космосимах. Пулемет имеет бесконечный боекомплект, но может перегреться, а гравитация практически не чувствуется. Разумеется, все эти упрощения позволяют полностью сконцентрироваться на dogfight'e, являющегося основой геймплея демо-версии. Доступен только десматч с ботами (до 15 штук) в двух локациях с изменяемыми погодными условиями.



РАДИО "НАВИГАТОР"

Программа передач

01. Начало программы передач (0:30)

(С вами обезумевшие от сдачи номера Даниил Кузьмичев и Константин Подстрешный)

02. Музыка и мелодии зарубежной эстрады (0:34)

03. Resident Evil: Orchestra (4:48)

(Дирижер: Kim Hong Je)

04. Max Payne 2 (4:08)

(Композиция Late Goodbye написана при деятельном содействии Сэма Лайка и разработчиков из Remedy; исполняет: Poets of the Fall, сайт группы: www.poetsofthefall.com)

05. Звонки наших читателей (0:35)

06. Knights of Honor (2:58)

(Композиция Bards' Tale, исполняет автор Borislav Slavov aka Bobby Glorian)

07. Народное творчество (2:10)

(Композиция "Монстры", исполнители ушли в народ!)

08. Почти завершение программы передач (0:18)

09. По заявкам радиослушателей (0:13)

10. Silent Hill 4: The Room (7:08)

(Композиция Room of Angel, исполняет Mary E. McGlyn, композитор - Akira Yamaoka)

1. Но если они сообщат о себе, мы с радостью опубликуем их героические имена.



FREEWARE И SHAREWARE ИГРЫ

Gohans Adventure 2

Для настоящих фанатов первой части ставим продолжение аркадной бродилки. Повышен уровень сложности, появились новые монстры и изменен интерфейс (добавлены новые клавиши управления).

Kurukuru UFO

Две летающие тарелки сражаются на прямоугольной арене с шипами по периметру. В наличии несколько режимов игры: battle, t-attack, vs, и, разблокируемый при достижении высоких результатов, режим extra. Battle - дуэль с компьютером, в t-attack нужно за десять секунд уничтожить все цели, ну а vs - это, понятное дело, поединок двух игроков.

Kwik Shot

Необычайно простенькая и увлекательная стрелялка по мишеням для желающих "пристрелять" мышку и развить навык точного и быстрого клика, крайне необходимого каждому любителю игр жанра экшн.

Mini-Putt

Оригинальная вариация мини-гольфа, выполненная в виде схематически расположенных полей, соединенных туннелями. Стоит отметить качественное исполнение программной и визуальной части продукта, не уступающее коммерческим аналогам.

Ninja

Флэш-игра на тему походов ниндзя в древности. Есть сюжет, есть определенная задумка, есть возможность сохранения игры, есть ролевые элементы в виде прокачки персонажа, но сильно подкачала графика.



Rocket Bike

Симпатичные гонки на кроссовых мотоциклах с возможностью безграничного проявления агрессии на трекке - устраивать запланированные аварии, ликвидацию оппонентов и многое другое.

Switch

Для желающих поразмыслить представляем добротную логическую игру, в которой необходимо отрубить все "выключатели". Сделать это на начальных уровнях довольно просто, но по мере прохождения игры сложность возрастает достаточно шустро.

Canep Navi Edition

Модификация "Сапера" с усовершенствованным интерфейсом и новыми возможностями. Прислал наш читатель, Кириенко Максим Евгеньевич.

ДОПОЛНЕНИЯ

Age of Mythology DVD

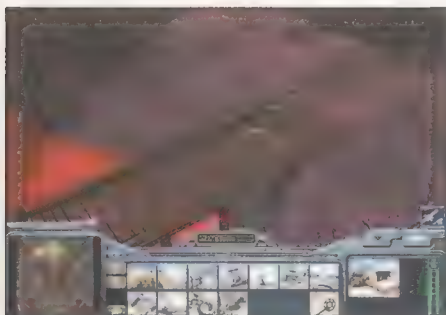
В подборку вошли 3 новых скрипта для генератора случайных карт, 4 новых юнита (включая Ахилла из к/ф "Троя"), 5 полезных утилит и 11 сценариев, среди которых вы сможете найти кампанию, повествующую о приключениях самого Конана-Варвара.

Chaos League DVD

Файл в формате *.pdf дополняет мануал игры, описывая темы, либо не попавшие в него, либо описанные расплывчато. Язык - английский.

Command and Conquer: Generals DVD

Как всегда, для C&C Generals мы припасли пяток карт. Особое внимание советуем обратить на Greek Tragedy: действие разворачивается в опасной близости от действующего вулкана. Главная фишка - потоки лавы, такого в C&C мы еще не видели. Все карты идут только под Zero Hour.

**Devastation** DVD

Семь карт для различных типов сетевых баталий, а также мини-мод, изменяющий названия оружия на соответствующие истине. По крайней мере, в тех случаях, когда речь идет о реально существующих типах оружия.

Far Cry DVD

Основным событием этого месяца можно считать выход Far Cry SDK версии 1.1. Кроме нее в подборку вошли с десяток новых карт для одиночной и мультиплеерной игры, а также пара модов.

FIFA 2004

Реплеи голов для FIFA 2004 в исполнении трехкратного чемпиона WCG M19*Alex. Подробное описание приемов смотрите в статье "Играй как Бекхэм... ЖИВО!"

Freelancer DVD

В этом месяце любителям Freelancer привалило нежданное счастье: вышла третья версия мода Privateer: The Reckoning, возвращающая игру практически к истокам: WC Privateer образца 1993 года. Кроме большого количества кораблей (не только из "Приватира", но и WC4, WC5), мод добавляет в игру новые (старые) фракции и новый (тоже старый) звук. Кроме The Reckoning в набор вошли 7 модов различной величины и направленности, а также 3 корабля. Среди полезных утилит стоит отметить пак из трех туториалов по созданию и внедрению собственных кораблей в структуру игры.

**Homeworld 2** DVD

Пять довольно интересных модов, по-разному изменяющих геймплей HW2. Особенно примечательной можно назвать новую версию мода Point Defence Systems, вносящую понятие подсистем для всех кораблей, включая файтеры, и добавляющую всем капшипам большое количество защитных турелей.

Любители skirmish-сражений поражаются Pirate-моду, позволяющему поиграть за расу пиратов, обладающих абсолютно иной тактикой сражений.

Наконец, на сладкое представлен легкий в обращении редактор карт. С его помощью можно накропать собственный уровень всего минут за пять, даже людям без каких-либо навыков программирования.

Icwind Dale II DVD

Для Icwind Dale II дополнений почти не делают, но мы все-таки отыскали кое-что хорошее. Теперь у вас есть возможность выбрать для своего клирика новое божество, а также значительно увеличить вместимость колчанов для стрел, чему, без сомнения, будут весьма рады ваши лучники.

Joint Operations: Typhoon Rising DVD

В подборку попали 15 новых карт, причем основной упор был сделан на карты для одиночного/кооперативного прохождения.

Max Payne 2 DVD

Этот месяц, в отличие от предыдущего, принес нам не только новые моды, но и карты: как DMW, так и сюжетные. Среди них вы сможете найти даже победителя недавнего карточного конкурса от Remedy. На самом деле, конкурс вышел несколько хилый - всего с десяток карт (их мы уже выкладывали на предыдущих дисках), но количество тут не так важно, как качество, а оно - на высоте.

Среди модов стоит отметить парочку: The Big Reveal - шесть новых уровней, соединенных новым сюжетом, продолжающим события MP2; и XIII, графически преобразующий игру эффектом cel-shading.

Изюминкой подборки можно считать конверсию Sketchbook Sam от самого, пожалуй, именитого моддера Tommi Saalasti. Приключения созданного им спичечного человечка выполнены (вот уж никто не ожидал) в виде плоской горизонтальной "Марио"-подобной аркады.

Return To Castle Wolfenstein: Enemy Territory DVD

Десяток карт различных размеров и типов для мультиплеерной игры. Также есть три мода, в основном касающиеся звуковой составляющей игры: они заменяют стандартные звуки стрельбы и переговоров на более качественные, взятые из игры Call of Duty.

Tom Clancy's Ghost Recon DVD

Три миссии и одна карта для режимов Gunfight, Recon и Defend, выполненная в дневном, ночном и вечернем вариантах.

Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield DVD

С началом осени наконец-то возрос поток карт для RS. Целых 14 карт, многие из которых можно проходить в режиме одиночной игры.

Transport Giant

Те самые сохраненки, о которых пишет В. Веселов в "Энциклопедии страгегии".

Unreal Tournament 2004 DVD

Для UT2004 мы выкладываем новую версию Red Orchestra - крупнейшего мода, позволяющего играть "по правилам" Великой Отечественной войны. Мы не оговорились, именно Великой Отечественной, а не Второй мировой, т.к. играть можно только за наших и немцев, америкосов и англичан нету.

В подборку карт этого месяца входят 13 примеров архитектурного искусства, включая неофициальную бонусную Deathmatch-карту от Дэвида Спалински, левел-дизайнера из Epic. В качестве еще одного бонуса добавлен фанатский сборник из 11 СТГ карт под названием Flag Pack 2004.

Среди семи новых игровых моделей этого месяца вы сможете найти четверку очаровательных красоток: кибер-убийцу Liandri Angel, финально-фантазийную Rinoa Heartilly, шикарную Meryl и одноглазую Лилу ("Футураму" смотрели? Во-во, она самая).

**Vietcong** DVD

Очередная серия мультиплеерных карт для любителей повоевать по сети. Всего в подборку вошло восемь карт, среди которых стоит отметить нестандартную EP!DEM!E Toy, которая воссоздает (в весьма увеличенном варианте) домашнюю обстановку комнаты автора. В результате игроки превращаются в маленьких солдатиков, носящихся по кроватям и столам, а также оббегающих гантели и разные игрушки, разбросанные по полу.

WarCraft 3: Reign of Chaos

На территории Warcraft III в этом месяце обосновались законные десять моделек (плюс еще одна, бонусная - сугубо для фанов Final Fantasy VII) в компании пяти карт-модов. Из модификаций советуем обратить особое внимание на Goblin Demolisher: не каждый день среди приевшихся орков и эльфов попадаете настоящий гоблин-танкист, к тому же таскающий при себе маячок для вызова того самого Ion Cannon...

В тылу врага

С этого месяца мы начинаем выкладывать дополнения для "Втылув-ражя". Несмотря на то, что официальных программ для модифицирования ВТВ еще не выходило, игровое сообщество (что самое интересное - в основном западное; стыдно, господа отечественные моддеры, стыдно!) уже всю клепают дополнения, спокойно обходясь имеющимися средствами.

На диске попали 10 новых одиночных миссий, 5 скинов, 4 мода, и неофициальный редактор карт, единый в двух лицах (для Win98 и WinXP). Хотя миссии в основном используют стандартные карты из ВТВ, зачастую они так переделаны сюжетно, что одинаковость ландшафта даже не замечаешь. Кроме того, в подборку вошел первый крупномасштабный мод Finland at War - угадайте, за кого в нем надо будет воевать.

Не забудьте, что подавляющее большинство дополнений работает исключительно пропатченной версией игры 1.12.3, в которой появилась опция "Модификации".

ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ**America's Army: Operations v.2.1 DVD**

American's Army - тактический шутер от первого лица, средства на его разработку выделило Министерство обороны США. Вы играете за американского пехотинца против мерзких "повстанцев", а так как игра чисто мультиплеерная, то противники (которые себя видят как истинных американцев с американским же оружием в руках) также узнают в игроках противоположной стороны Черного Абдулу или еще кого похуже.

EVE: The Second Genesis DVD

Для того чтобы получить двухнедельный бесплатный эккаунт, нужно зарегистрироваться на сайте mmorg.com, после чего перейти на страничку www.mmorg.com/eve_trial.cfm. Регистрационный код вы получите сразу же, без всяких дополнительных действий. После этого нужно зарегистрировать эккаунт по адресу secure.eve-online.com/register.asp и установить клиент игры с нашего диска. Возможно, при запуске будет появляться сообщение, что у вас осталось "ноль дней", но не обращайтесь на это внимание, просто жмите Enter и играйте в свое удовольствие.

ВИДЕО DVD

- Brothers in Arms
- Cross Racing Championship
- El Matador
- Everquest II
- Pacific Storm (Стальные монстры)
- Shenmue Online
- Tom Clancy's Ghost Recon 2
- Wings of War

ДРАЙВЕРЫ

- ATi Radeon Catalyst 4.9 Win 2000/XP + Catalyst Control Center DVD
- ATi Catalyst v.4.7 Win 98/ME
- ForceWare 66.31 Win 2000/XP
- ForceWare v.61.76 Win 98/ME
- Microsoft .NET Framework v.1.1 Redistributable DVD

ПАТЧИ

- Icewind Dale II 201 DVD
- Sacred (Князь Тьмы) RUS 1.7
- Unreal Tournament 2004 patch 3270 DVD
- Warcraft III: Frozen Throne v.1.17 (русский и английский)
- WarCraft III: Reign Of Chaos v.1.17 (русский и английский)
- Власть Закона Паблш 2 DVD

МОДЫ

- Advent Rising
- Adventures of Sherlock Holmes: The Silver Earring
- America's Army
- Arena Wars
- Beyond Divinity: Оковы судьбы
- Conflict Vietnam
- Grand Theft Auto: San Andreas
- Mortyr 2: For Ever
- Nancy Drew: The Secret of Shadow Ranch
- Transport Giant
- War Leaders: WW2

СКРИНШЕИВЕРЫ DVD

- Grand Theft Auto: San Andreas
- Shellshock: Nam '67
- War Leaders: WW2

ПРОХОЖДЕНИЯ

- В тылу врага
- Silent Hill 4: The Room
- ShellShock: Nam '67

СЕРВИС-ПАК**ArtMoney SE v.7.07**

Программа ArtMoney создавалась как универсальный взломщик к любым играм. Она умеет сканировать память игры для поиска каких-то определенных значений (деньги, ресурсы и т.д.). Таких значений может быть много, и надо выбрать нужные, поэтому процесс идет поэтапно: сначала - поиск значений, потом - отсеив ненужных вариантов. В итоге получаем адреса памяти, в которых находятся числа, и их можно изменить на нужные. Специальные методы позволяют обмануть даже игры, в которых нет числовых видимых значений (например, графиче-

ческая полоска жизни), или игры, которые кодируют свои данные.

BSPlayer version 1.2

Превосходный проигрыватель видео- и аудиофайлов (avi, mpg, asf, wmv, wav, mp3), главная специализация - видео и divx. Множество функций, выбор звуковой дорожки, субтитры (в форматах MicroDVD, Subviewer, SubRip), плавное масштабирование экрана, эквалайзер, сохранение кадра в файл.

CheatBook-DataBase 2004 v.1.0

Прекрасный сборник кодов, читов, солюшенов для 12 платформ (PC, Playstation, Playstation 2, Sega, Nintendo 64, DVD, Gameboy Advance, Gameboy Color, Xbox, Gamecube, Dreamcast, Super Nintendo). Программа оснащена встроенным шестнадцатеричным редактором и утилитой перевода HTML-страниц в текстовые файлы. Авторы регулярно выкладывают обновления.

DOSBox v.0.61

Программа позволяет превратить ваш "пень" в 286-ю эйтишку, с поддержкой XMS или EMS и эмуляцией карты SoundBlaster. Теперь можно играть в DOS'овские игрушки.

Dragon UnPACKer v.5.0.0.134

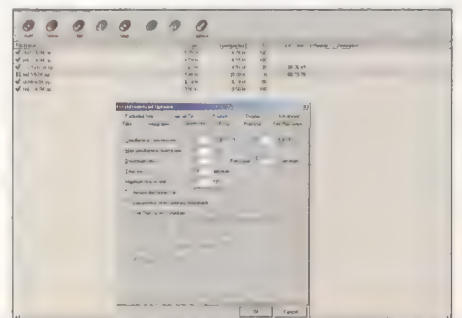
Бесплатная утилита Dragon UnPACKer предоставляет возможность просмотра, извлечения, редактирования и компоновки ресурсов из различных игр.

FreeZip! v.2.3.0

Free Zip! - бесплатный аналог коммерческого архиватора WinZip. Не имеет никаких недостатков при сравнении функциональности в плане распаковки данных, но сокращены возможности создания архивов.

Fresh Download v.7.12

Fresh Download - бесплатный менеджер закачек со стандартной возможностью прерывать и возобновлять загрузку, а также скачивать файл сразу несколькими частями с помощью соответствующего числа обращений к разным сегментам файла, что ускоряет процесс, особенно с серверов с маленькой пропускной способностью или ограничением трафика на одно подключение. Поддерживает интеграцию с Internet Explorer.



IrfanView v.3.92

Последняя на данный момент версия популярного просмотрщика графики. Одна из лучших программ в своем роде. Поддерживает все популярные графические форматы.

K-Lite Codec Pack v.2.31 FULL

Обновленная коллекция кодеков и утилит, необходимых для корректного воспроизведения практически всех мультимедийных форматов.

LX-Cheat-Container v.4.0

Программа предназначена для хранения, просмотра, редактирования и добавления читов.

Quick Time Player v.6.5.1

Программа предназначена для воспроизведения видео- и графических материалов в различных форматах, прежде всего в формате .mov.

Real Alternative v.1.25

Бесплатный мультимедийный проигрыватель Real Alternative предназначен для воспроизведения файлов формата RealMedia. Альтернатива коммерческому продукту - RealPlayer.

SpywareBlaster v.3.2

Защищает систему от spyware - программ, незаконно собирающих сведения. В отличие от других программ SpywareBlaster не требует работы в режиме background.

SpywareGuard v.2.2

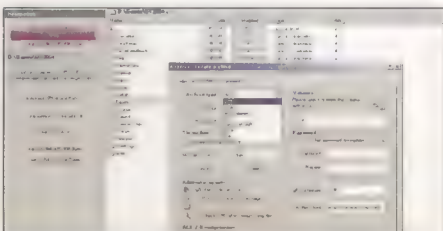
Эта программа дополняет SpywareBlaster, предоставляя в режиме реального времени защиту от spyware. Антивирусы сканируют файлы перед их открытием и отменяют его в случае обнаружения вируса - SpywareGuard делает то же самое, но со spyware.

Swift Player v.1.1

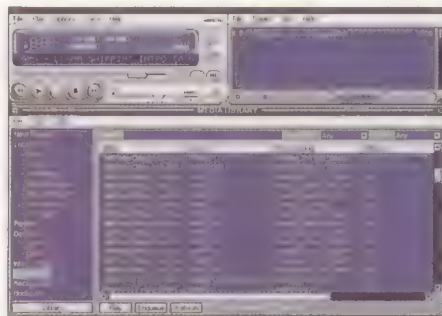
Профессионально выполненная программа для просмотра Flash файлов. Располагает всеми функциями для воспроизведения анимационных роликов, в том числе прокруткой, паузой, позволяет демонстрацию в полноэкранный режим, заикливание. Ассоциирует с собой файлы .swf.

WinAce v.2.5 final

Мощный шароварный архиватор. Имеет встроенный просмотрщик для графических файлов, HTML-страниц, файлов ASCII и документов Word. Поддерживает другие популярные форматы архивов.

**Winamp 5 Full v.5.05**

Быстрый, гибкий и высококачественный проигрыватель аудио- (mp3, ogg, aac, wav, mod, xm, s3m, it, midi) и видеофайлов (avi, asf, mpeg, nsv). Имеет, пожалуй, лучшую media library, встроенную поддержку Internet radio и TV. В Сети доступно множество различных скинов и визуализаций.

**Windows Media Player v.9.00.00.2980 для Windows 2000, 98, ME**

Стандартный проигрыватель мультимедиа Windows - аудио и видео. Девятая версия позволяет просматривать диски DVD (после дополнительной установки необходимых кодеков) и менять скины. Есть еще куча фишек, которыми большинство из нас все равно никогда не будет пользоваться. В инсталляционном пакете имеются последние версии кодеков, которые устанавливаются вместе с этим плеером.

Windows Media Player 10 Final для Windows XP

Финальный релиз медиаплеера Windows Media Player десятой серии. В новой версии подвергся изменению интерфейс, улучшена поддержка устройств и работа All-in-One Smart Jukebox'a, а также добавлен выбор онлайн-магазинов.

ЛАБОРАТОРИЯ КАСПЕРСКОГО

- Антивирус Касперского Personal v.5.0.149.4
- Kaspersky Anti-Hacker v.1.5.119_rus

Z-ZONE DVD**Ночной дозор DVD**

Специально для поклонников "Ночного дозора" выкладываем четыре видеоролика из "Ночного дозора - 2", скринсейвер и обои.

Облегченная русская версия "Книги правил" AD&D второй редакции DVD

Русская облегченная версия "Книги правил" AD&D второй редакции, выполненная нашим читателем Michael aka D&D DM. Спасибо тебе, Michael, ты сделал доброе и полезное дело.

Содержание:

- AD&D "Книга правил" v.1.0;
- AD&D "Лист персонажа" v.1.0;
- AD&D "Книга приключений: У ворот врага" (демо);
- "Карта забытых царств" (север) v.1.01.

Смешные скриншоты DVD

39 скриншотов из 8 игр.

ФАНАТСКИЕ ВИДЕО**Dancing Mona DVD**

Всем фанатам Моны Сакс посвящается! Она не только людей убивает, она еще и танцевать умеет - спешите видеть!

**ТРЕЙЛЕРЫ ФИЛЬМОВ****Flight of The Phoenix DVD**

Римейк классического триллера. Самолет разбился посреди монгольской пустыни. Ситуация критическая: радиосвязь не работает, запасы воды минимальны. Как сказал бы Джон Сильвер: "И живые позавидуют мертвым". Но не все так плохо - среди выживших оказался механик, вызвавшийся построить из обломков новый самолет.

Shaun of the Dead DVD

Английский комедийный ужастик. Лондонскому мужику по имени Шон скоро стукнет тридцать лет, а он все не взрослеет. У него есть подружка Лиз, которую Шон постоянно огорчает, проводя свободное время не с ней, а в пабе, с двумя такими же бестолковыми приятелями. Но вскоре все меняется: в Лондоне появляются полчища мертвых, убивающих местных жителей. И только теперь, когда жизнь Лиз в опасности, Шон понимает, как много она для него значит и отправляется ее спасать.

Team America World Police DVD

В этом кукольном фильме создатели "Саус парка" вволю поиздевались над попытками США "демократизировать" весь мир под предлогом борьбы с терроризмом, над самими террористами, над Майклом Муром и прочими причастными к ситуации. Даже в небольшом трейлере четко угадывается авторство: например, голос Ким Чен Ира очень похож на голос Эрика Картмана. Фильм выйдет 15 октября, за две недели до выборов...



БЛАНК ЗАКАЗА

Редакционная подписка на ежемесячный журнал "Навигатор игрового мира"

Почтовый индекс _____ Адрес _____

Ф.И.О. _____

Телефон _____ E-mail _____



Простые
семейные

ЦЕННОСТИ

Извещение



Сбербанк России

ООО "Навигатор Паблишинг"
(наименование получателя платежа)
Краснопресненское ОСБ №1569/01696
7703205156/770301001
(ИНН/КПП)
р/с № 40702810938170105616
(номер счета получателя платежа)
в ОАО "Сбербанк России" г. Москва
(наименование банка и банковские реквизиты)
Корр. счет 30101810400000000225
БИК 044525225

Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
(наименование платежа)

Дата _____ Сумма платежа _____ руб. _____ коп.

Кассир

Платежный (подпись) _____

ООО "Навигатор Паблишинг"
(наименование получателя платежа)
Краснопресненское ОСБ №1569/01696
7703205156/770301001
(ИНН/КПП)
р/с № 40702810938170105616
(номер счета получателя платежа)
в ОАО "Сбербанк России" г. Москва
(наименование банка и банковские реквизиты)
Корр. счет 30101810400000000225
БИК 044525225

Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
(наименование платежа)

Дата _____ Сумма платежа _____ руб. _____ коп.

Квитанция

Кассир

Платежный (подпись) _____

Варианты подписки на журнал "Навигатор Игрового Мира":

1 По объединенному каталогу "Пресса России" 2004
второе полугодие

(зеленый каталог, страница 341)

38888 - без CD, 29666 - с 2 CD, 10323 - с DVD



2 По каталогу Агентства Роспечать "Газеты и Журналы" 2004
второе полугодие

(красный каталог, страница 385)

82561 - без CD, 82562 - с 2 CD, 82563 - с DVD



3 Редакционная подписка

1. Оплатить стоимость подписки в отделении Сбербанка РФ по реквизитам:

Получатель - **ООО "Навигатор Пабблишинг" Краснопресненское ОСБ №1569/01696**

ИНН/КПП - **7703205156/770301001**

Расчетный счет № **40702810938170105616** в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы

Корр. счет **30101810400000000225**, БИК **044525225**

Назначение платежа: Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"

2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:

123182, г. Москва, а/я 2, ООО "Навигатор Пабблишинг"

При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки
будет смещен на следующий месяц.

По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 744-6787** и
электронной почте **zhuravsk@aha.ru**

3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.

Высылается заказным письмом.

Внимание! На прошедшие месяцы подписка не оформляется!

Варианты подписки

Месяц	2004 г.	Стоимость	2004 г.	Стоимость с 2 CD	2005 г.	Стоимость с DVD
Новый	2004 г.	60 рублей <input type="checkbox"/>	100 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>		
Декабрь	2004 г.	60 рублей <input type="checkbox"/>	100 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>		
Январь	2005 г.	60 рублей <input type="checkbox"/>	100 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>		
Февраль	2005 г.	60 рублей <input type="checkbox"/>	100 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>		
Март	2005 г.	60 рублей <input type="checkbox"/>	100 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>		
Апрель	2005 г.	60 рублей <input type="checkbox"/>	100 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>		

(отметьте нужные варианты ■)

ИТОГО

(укажите общую стоимость подписки)

Информация о платеельнике:

(Ф. И. О. и адрес)

(ИНН)

Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с _____ по _____

Информация о платеельнике:

(Ф. И. О. и адрес)

(ИНН)

Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с _____ по _____

Dialup - доступ
NightSurf
неограниченный доступ:

00:00
09:30

у нас самая ранняя "ночь"!

\$4
неделя

\$14
месяц

Неограниченный доступ:

00:00 - 09:30

Дополнительный доступ:

09:30 - 19:00 - \$1/час

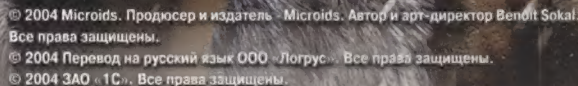
19:00 - 00:00 - \$0.5/час
(все налоги включены)

Бесплатно:

Почтовый ящик 20 Mb,
домашняя WWW-страница



ZENON N.S.P.
www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 956 1380



Москва
Фудра «ТС», ул. Селезневская, 21;
ул. Шосейная, 11;
Т-я ул. Зинтуханов, 12а;
ул. Новой Арбат, 17;
ул. Профсоюзная д.128 корп.3;
м. Мадрино ТК пав.№19;
ул. Лобнинская, 4а;
Береговая пр. 8/1;
м. М. Вязовая, вл. 17;
Смоленская, 24 «а»;
Борисовский проспект дом 56/2;
Строганово 9;
Бол. Якиманка 26. Дом игрушки;
Рязновская ул. 27 Дом книги в Сокольники;
Новослободская ул. 16;
3-ий Добрынинский прт 3/5 корп 1;
Ленинский проспект д 62/1;
Аусталин, 1;
Домославский пр-кт 23;
Братславская ул 13;
Новая Бахманова 31 стр.1;
Ильинская Фрунзе 38 корп.1;
Ярославское шоссе д. 54;
Полкина д. 28;
Исаковское, 33/1;
Олимпийский проспект 16;
Марксистская д.3 (маг. Планета);
Нижняя Красносельская 45 кв 41;
Ясенева 19;
Земляной Вал д.2/50;
Сев. Бутово ул. Старооскольская д. 16;
Овчинниковская наб. 22/24;
Ленинский проспект 69;
Зеленоград Панфиловский пр-кт корп.1106 Б;
Королевское шоссе д.20 стр.1;
Нагорный бульвар д.4 к.1;
Акулиничев д.4;
Ленинский пр-кт 146;
Ангарская ул. 26 корп.1;
Мясницкая ул 17;
Улицы Юности ул. 20 корп.1

Архангельск
Красный пер., 10

Астрахань
ул. Саушкина, 51;
ул. Советская, 36;
ул. Улицыкова, 3
ул.Иркинская 3 "Перекресток"

Великий Новгород
ул. Большая Санкт-Петербургская д.6/11

Вильнюс
Фудра «ТС», ул. Селезневская, 21;
ул. Шосейная, 11;
Т-я ул. Зинтуханов, 12а;
ул. Новой Арбат, 17;
ул. Профсоюзная д.128 корп.3;
м. Мадрино ТК пав.№19;
ул. Лобнинская, 4а;
Береговая пр. 8/1;
м. М. Вязовая, вл. 17;
Смоленская, 24 «а»;
Борисовский проспект дом 56/2;
Строганово 9;
Бол. Якиманка 26. Дом игрушки;
Рязновская ул. 27 Дом книги в Сокольники;
Новослободская ул. 16;
3-ий Добрынинский прт 3/5 корп 1;
Ленинский проспект д 62/1;
Аусталин, 1;
Домославский пр-кт 23;
Братславская ул 13;
Новая Бахманова 31 стр.1;
Ильинская Фрунзе 38 корп.1;
Ярославское шоссе д. 54;
Полкина д. 28;
Исаковское, 33/1;
Олимпийский проспект 16;
Марксистская д.3 (маг. Планета);
Нижняя Красносельская 45 кв 41;
Ясенева 19;
Земляной Вал д.2/50;
Сев. Бутово ул. Старооскольская д. 16;
Овчинниковская наб. 22/24;
Ленинский проспект 69;
Зеленоград Панфиловский пр-кт корп.1106 Б;
Королевское шоссе д.20 стр.1;
Нагорный бульвар д.4 к.1;
Акулиничев д.4;
Ленинский пр-кт 146;
Ангарская ул. 26 корп.1;
Мясницкая ул 17;
Улицы Юности ул. 20 корп.1

Владимир
ул. Дворянская, 10;
Октябрьский пр-т, 47

Вологда
пр. Ленина, 2-а

Вологда
ул. Челюскинцев, 3. «Пассаж»

Гелендик
ул. Толстая, 33 "Компань"

Губкин
ул. Дарьяновского, 113

Дзержинск
Домославский пр-кт 23;
Братславская ул 13;

Днепропетровский
пр. Карла Маркса, 50;
ул. Московская, 1;
пр. Карла Маркса, 46;
ул. Харьковская, 2;
ул. Боброва, 23;
ул. Московская, 3;
ул. Ленина, 1-Б

Екатеринбург
ул. 8 Марта, 82, "Игровой мир"
ул. Луначарского 49, "Италия";
ул. Рышканова 4 магазин "Салон Тим"

Железнодорожный
ТЦ "Юнион" контейнер 71

Жуковский
ул. Гагарина, 24;
ул. Чапаева, 1

Ижевск
ул. К. Маркса, 302, м-н "Перекресток"

Иркутск
Чехова 19 - Ремайт Техника;
Ленина 15, "Эпилам";
Фурье 8, "ВД";
Литвинова 17 - Торговый Комплекс;
Киевская 2, "СО НИН";
Урицкого 13, "Силуэт";
Патрикеева 1, ТД "Hellef";
Дзержинского 26, "Хай-Таблет";
Урицкого 1, Детский мир.

Калининград
пл. Победы, 4;
торговая сеть "Монитор"

Кагула
ул. Кирова, 7/47

Кемерово
ул. Трудовое, 22 «а»-102

Кирса
ул. К.Маркс, 129;
ул. Московских, 12;
ул. Пролетарская, 17а;
ул.Воровского, 71

Кишинев
ул. Большая Васильковская, 54-"Сказки"

Клин
ул. Гагарина, 37/1 - "Компьютеры и связь"

Кострома
Красные ряды, магазин "M";
ул. Советская 130

Липецкая
ул. Ленина, 28-а, маг. "Пеликан"

Липицк
ул. Ворошилова, 3 - "Золотой Драко"

Луганск
ул. Советская, 88 - "Протон"

Лучегорск, Приморский край
4 м.р.н. "Адони"

Лысьва
ул. Белоселья, 33

Магнитогорск
ул. Рышканова 4 магазин "Салон Тим"
ул. М. Ярославского, 67

Миасс
пр. Октября, 31

Минск
ул. Я. Коласа, 1

Нарьян-Мар
ул. Ленина 23 В

Нефтекамск
ул. Ленина, 15

Нефтекамск
«Росси»; мер. 2, д. 23

Нижегород
ул. Большая Покровская, 74, м-н
"Компьютер плюс";
ул. Бардина, 7/8, м-н "Олимпия";
ул. Рыбинская, 10 отдел "Компьютер плюс";

Омск
ул. Маслякова, д.5, Салон "Все для бухгалтера";
ул. Максима 357, тд "DOLE", SIA «SIB»

Новокузнецк
ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ»

Новосибирск
ул. Фабричная 4, оф. 311;
ул. Вагулина, 27;
ул. Челюскинцев, 15
проспект Дмитрова, 7, «Медоман»;
Красный проспект, 74, 3 этаж, "Си-Док"

Норильск
ул. Богдана Хмельницкого, 17;
ул. Кирова, 29-4

Одесса
ул. Ленина, 32;
ул. Ришельевская, 10 "Антоша"

Омск
ул. Жуковского, 34 - "Компьютерный Дом";
ул. Карпова 120 ТД "Антиквариат-ам";
ул. Гастелло, 50 ТЦ "Аэропортоский"

Орел
ул. Красный Путь, 9;
Торговый район, 3 развозора, 23 место
ул. Катальская, 12
Первомайский рынок;
Панорама-Центр;
Кирова, 12

Оренбург
ул. Крайнеземляная, 64;

Павловский-Посад
ул. Кирова, 23

Пенза
ул. Коммунистическая, 28;
ул. М. Горького 37а магазин «Фреистайл»

Пермь
ул. Кузьбаша, 38, маг. «Иструм»;
Комсомольский пр-т, 24;
ул.Луначарского, 58
ул. Улюксис, 13, ТД "Валдинер"
ул. Борзнакова, 12, универсам "7Я"

Псков
ул. Яна Фабиановича, 10

Пушкино, МО
Московский проспект, 5

Рига
ул. Дзербене, 14, оф. 502-ANDU;
ул. Ермакова, 39, тд «B39», SIA «B39»;
пр. Карла Энгельса 25, SIA «B39»

Ростов-на-Дону
ул. Пермякова, 197, салон -Лапка Гандальфин;
ул. Серфидимова, 79, оф. 17;
Коптева - "Эндикан"

Самара
ул. Минувина, 15, ТПЦ "Аквариум",
секция "ATC"; 2 а.г.;
ул. Стара Загора, 139, ТД "SAFORA";
ул. Ульяновская, 18 ТД "Ваниль";
ул. Юных Пионеров, 148 "Мелита"
ул. Карла Маркса 5105, 15 мкр. "25 часов"
ул. Садовая, 263;
ул. Ульяновская 5105, 18/199;
ул. Юных Пионеров, 146

Саранск
ул. Пролетарская, 46;
ул. Большевикостоя 37/3;
ул. Советская, 55

Сочи
ул. Ленина, 88 "Орикус"

Северодвинск
ул. Плоснина, 11 ТЦ "Дружба"

Североруальск
ул. Молодежная, 10

С.-Петербург
ул. Садовая д. 11
Невский пр-т, 28 - СПб Дом Книги;
Измайловский пр-т, 2 маг. "Микробит";
Канонеростровский пр., 10/3, компьютерный
ритейлмерт "АСКО";
Сенная пл., 1 - "Компьютерный Мир";
пр. Станке, 77 - "Компьютерный Мир";
Московский пр., 66 - "Компьютерный Мир";
Левашовский пр., 12
ул.Гончарная, д.13 "ДиасПРО";
ул. Марата д.8 "КЕН";
ул. Пушкинская, 12 лит. А,
пом 4-н - "Айрт-Промайт";
Московский пр., 2;
7-я линия Васильевского острова, д. 40
Большой пр-т Вас. о-ва, 68
Восточная, 19
Невский проспект, 35

Старый Оскол
мкр. Королева, 28а

Сургут
ул. Ленина, 13;
ул. Мухоморова, 11 блок

[illegible]